コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻4号通巻4号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985
4月号

特集
マニア感涙のビデオゲーム総まくり
ビデオゲーム・グラフィティ
戦えノエクセリオン ファミリーコンピュータの戦士たちよ！

徹底研究
ウイングマン

ビデオゲーム必勝法
ドラゴンバスター

科学万博エンジョイ術

360円

brother

話題の日本語ワープロソフトプレゼント! チャンス

ブラザープリンター春祭り

3月1日㊎〜4月25日㊍

気が合って、最高に楽しい。

期間中、ブラザーパーソナルプリンターをセット〔注※〕でお買い上げの方に、抽選（4回）で、〈日本語WPソフト〉（毎回40名様）、〈ブラザープリンター100%活用法〉（毎回80名様）が当たります。尚、対象パソコンは、NEC・PCシリーズ、富士通・FMシリーズ、シャープ・X1シリーズ、MSXとし、ソフトは「ユーカラ」・「テラ」・「FM-JWP／S」・「漢字君」等を用意しています。

〔注※〕HR-6X＋（漢字ROMまたはACアダプター）、M1009/1009X＋（ピンフィード・ユニットPF-50）、HR-5X＋ACアダプター）。

〈応募方法〉

プリンター本体に添付されているご愛用者カードに必要事項・御希望メディア（5"FD、カセット等）をご記入のうえ、オプションの梱包箱の品名を切り取り、あわせて封書にてブラザー販売（株）名古屋・情報機器事業部プリンター春祭り係までお送り下さい。

締切：4月25日㊍消印有効。

当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。尚、抽選は3/18、4/1、4/15、4/29の4回です。

キミのパソコンと相性ピッタリ。ブラザーパーソナルプリンター。

世界最小80桁シリアルドットインパクトプリンター。

プリンターが、ますます面白くなってきた。鮮明な9ドット・プリンター機能を、コンパクトボディに収め、驚異の低価格で、新発売! あなたのパソコンに合わせて「白」（FMシリーズ対応）と「黒」（MSX・PCシリーズ対応）で登場です。先進のプリンターM-1009、M-1009Xは、これまでのインパクトプリンターでは考えられない低騒音。オフィスで、マイルームで気楽に使えます———。

¥49,800

FMシリーズ対応………MSX・PCシリーズ対応

M-1009&1009X

● 各種アプリケーションソフト、又はハードコピーにてビットイメージで漢字が打てます。● ファンフォールド紙、ロール紙が使える3ウェイ・ペーパーハンドリング機能。

● コピー枚数：オリジナル＋2P ● 印字速度：50文字／秒／秒（M-1009）40文字／秒（M-1009X） ● 重量：約3.0kg

プリンター機能 拡張BASIC

ブラザーパーソナルプリンターが漢字プリンター（バッファメモリー機能プラス）に早変り。

■特長

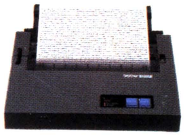
- 漢字コードを文字列として扱うことにより漢字プリンターよりも正確で印字形式も豊富です。
- スプール機能によりデーター・漢字・ハードコピーを印字中に他の操作可能。
- ●ディスクにSAVEして使用することも出来ます。

ROM BASIC／DISK BASIC対応

カセットテープ版　定価 4,000円

対象機種	プリンター
PC-8800シリーズ	M-1009X・
PC-8001mkII	HR-5X
FM-7シリーズ	M-1009

16ドット対応、熱転写漢字プリンター。



● 漢字が鮮やか、16×15ドット構成。● ほぼA4サイズのコンパクト・ボディ。乾電池駆動で、機動性抜群。● 印字音のきわめて静かな熱転写／サーマル方式。

MSX・PCシリーズ対応

¥49,800

HR-6X NEW

オプション：漢字ROMカートリッジ　KR-6X

（JIS第1水準2965文字）¥30,000

静かな印字。熱転写プリンター。

● 9ドット熱転写ビットイメージプリンター。● 寸法：303（W）×65（H）×174（D）mm

● 重量：約1.6kg

¥39,800

FMシリーズ対応………MSX・PCシリーズ対応

HR-5&5X

P.S. もっとくわしく知りたい方へ…

PUB〈Printer Users of Brother〉会員募集

ブラザープリンターご愛用者のための「ユーザー友の会」PUBができました。PUBはプリンターをサポートしたプログラムの募集・紹介・及びプリンターに関するハード・ソフト情報のコミュニケーションが主な活動内容です。（入会者にはPUB会員証を進呈します。）活動のスタートとして、右記のプログラムコンテストを実施します。

《第1回PUBプログラムコンテスト》

- テ ー マ　コンテスト申し込み用紙を参照。
- 賞　　品　各部門別最優秀作品に日本語タイプライター"ピコワード"100名様にプログラムライブラリーと記念品。
- 発　　表　5月発売予定のプログラムライブラリーの誌上にて。
- 受付期間　3月20日㈬まで

〈PUB入会方法・プログラム募集のお問合せ先〉

電話にて、ブラザー販売㈱PUB係(03)274-6911へ。または、ブラザープリンター取扱い店にある案内状か、「ブラザープリンター100%活用法」の巻末案内を参照してください。

ブラザープリンター解説書のご案内　技術評論社より「ブラザープリンター100%活用法（¥2,200）が発売されています。

M-1009・9Xなど、ブラザープリンターの資料ご希望の方は…ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法（ゲーム、ビジネス…etc）、住所・氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券 Beep 85－4

ブラザー販売株式会社　情報機器事業部

東　京　〒104　東京都中央区京橋3-3-8　TEL(03) 274-6911

名古屋　〒460　名古屋市中区大須3-46-15　TEL(052) 263-5811

大　阪　〒542　大阪市南区心斎橋筋1-1　TEL(06) 251-7265

けっきょく南極大冒険 RC701 ¥4,800	ハイパーオリンピック2 RC711 ¥4,800	コナミのテニス RC720 ¥4,800
モン太君のいち・に・さんすう RC702 ¥4,800	サーカスチャーリー RC712 ¥4,800	スカイジャガー RC721 ¥4,800
タイムパイロット RC703 ¥4,800	マジカルツリー RC713 ¥4,800	コナミのゴルフ RC723 ¥4,800
フロッガー RC704 ¥4,000	ぽんぽこパン RC714 ¥4,800	コナミのベースボール RC724 ¥4,800
スーパーコブラ RC705 ¥4,000	ハイパースポーツ1 RC715 ¥4,800	イー・アル・カンフー RC725 ¥4,800
コナミの麻雀道場 RC707 ¥6,000	キャベッジパッチキッズ RC716 ¥4,800	王家の谷 RC727 ¥4,800
ハイパーオリンピック1 RC710 ¥4,800	ハイパースポーツ2 RC717 ¥4,800	モピレンジャー RC728 ¥4,800

MSX

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋(送料500円)の合計金額をお送り下さい。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んで下さい。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡下さい。
〈振込先〉コナミ株式会社協和銀行・市ヶ谷支店・普通249736

Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
TEL03-262-9111(代) TELEX2323325 KONAMT.J
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナミマイコンクラブ 会員募集中…………

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

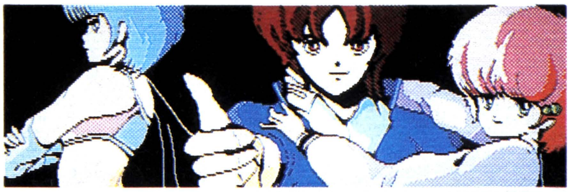
〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円(月200円)

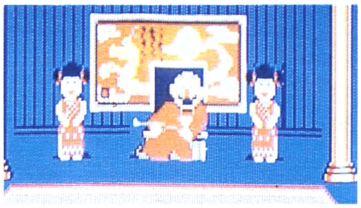
●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当 松浦

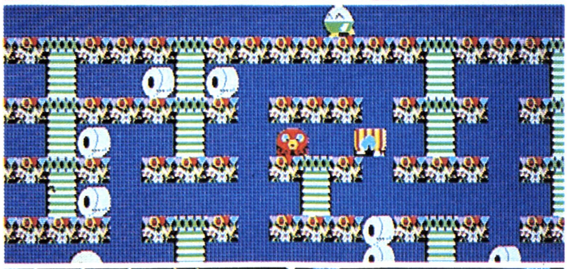
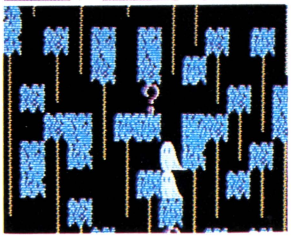
Konami®

CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

ゲーム　ゲームで目がまわる





77 トークレビュー④
激突!ファミコンvsパソコン
ゲームランドは大さわぎ

81 ●徹底研究シリーズ
ウイングマン

91 **速報!アミューズメント・エキスポ**

92 ●ビデオゲームラボ **ドラゴンバスター**ほか

★ビデオゲーム人気10

97 **Beep Load** オリジナル・プログラム満載
●FIRE LEADER(X1)●オセロ(PASOPIA7)●ハイ&ロー(ファミリーコンピュータ)
TINYANのアイデア・ファイル PC-60/mkII、66

116 **ファミリーベーシックつめこみ講座**
●おまけ・サッカーゲーム

120 Beeper試写室『ボビーに首ったけ』

⑫Quiz Panic ⑯ぴーぴんぐルーム ⑬インフォメーション

133 **コンシューマー・エレクトロニクス・ショー**
MSX、ファミコンも参入/最新アメリカゲームマシン情報

136 開幕目前! 科学万博エンジョイ術

140 パソコンおじんの二言五言〈4〉岩本久則

141 ファンタスティックRPGナイト〈4〉
ULTIMAに夜はふけて――by ELIZA

144 ここが嫌いだ!〈3〉わたしはパソコン少年が嫌いだ! 松沢孝治

146 ●パイナップル通信――文・桃園隆夫

148 ■次号予告/GAME OVER

149 **SOFT JUNGLE** ソフト ジャングル

150 ■ベストヒット21――いまおいしいのはこれだ!!

152 ■テレホビーゲーム・トップチャート

153 ■おもしろソフト情報局――謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ!

162 ■テレホビーレビュー

168 ■芳珍玉一のレビューBOX7

170 ■デビューあべにゅう――待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

174 ■読者プレゼント

●CP/M,CP/M-86,MP/MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会 ●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80, SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR, MAILMERGE, SPELLSTAR, WORDMASTER, CALCSTAR, DATASTAR, SUPERSORT, INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。その他プログラム名, システム名, CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM", "Ⓡ"マークは明記していません。 ●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 4月号

◑アートディレクション・表紙イラストレーション／下田一貴

10 特集 **ビデオゲーム・グラフィティ**

懐かしの「ポン」から「インベーダー」「ゼビウス」「スパルタンX」まで、名作ビデオゲーム総まくり

24 キミは何問正解できる？

隠れキャラクイズ：●ACT1 愛しのナムコ編 ●ACT2 さすらいのゲーマー編

28 ビデオゲーム制作現場ルポ［セガの場合］

秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材！

31 VDゲームがビデオゲームを変える？

34 特別付録

懐かしのピンポンゲームで遊ぼう

〈FM7／NEW7／77、ファミリーコンピュータ〉

37 ◪ファミリーコンピュータ

戦え！エクセリオンの勇士たち

2月某日"ファイターEX"のビームがはじける!!

40 **ファミコンストラクション**——ロードランナー

41 特別企画 **MEGA ORBIS**

45 シミュレーションゲーム

TITANIA〈タイタニア〉

シミュレーションゲーム第2弾！ギルダーの最新型艦タイタニアは、新たな鉱脈を求め、いま出航する。〈FM 7／NEW 7／77〉

60 プリンス・コルマ探偵局〈4〉——by 地縁土

消えた冷凍冬眠装置

62 貿易商ギルダー——ギルダーを築いた人々／ギルダーの商品

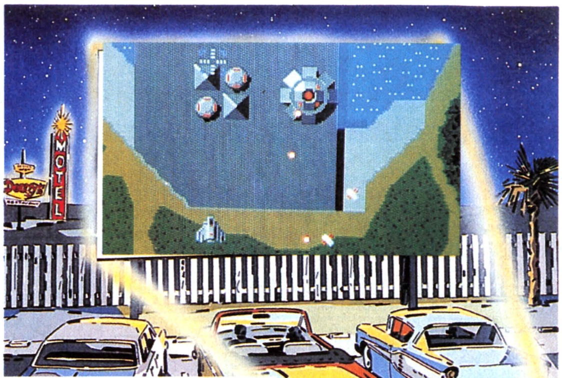
70 投稿スペース

●トリガープログラム〈PC-8801／mkII〉

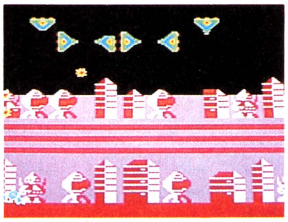
75 ●ジューシー・プラネット——［改造版］〈X1〉

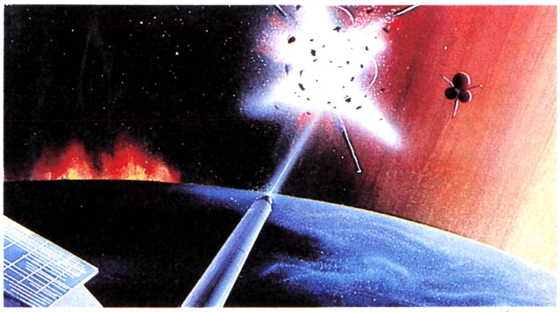
●イラスト

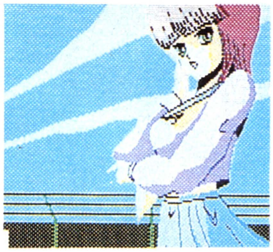
88 MEGA ORBIS版図④

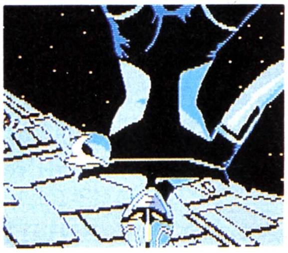


©(株)ナムコ





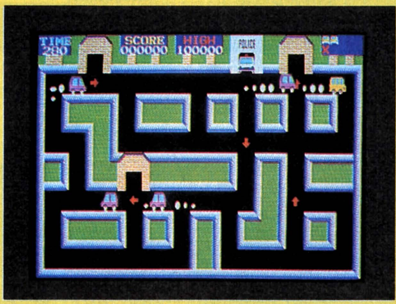




◑エディトリアルデザイン——(株)ポパイ(下江一／上條正／柴田礼子／秋山智子／広川清美／村山昌代／天沼絵美子／内山由美／野村弥生)＋平澤美恵子／小林以和／柳谷廣文
◑イラスト——浅井真澄／いぬいたかし／大月ちずる／佐藤敏己／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／NIKOV／山本護／宮入邦男／李良明
◑フォト——杉山和美／斎藤ふみお／須藤英一／熊坂たかし

ONE WAY TRAP ワンウェイトラップ

偶然迷い込んだ一方通行の街。追いかけてくる車全部をガレージの中に入れろ!!



偶然迷い込んだ一方通行の街。追いかけてくる車全部をガレージの中に入れられるかどうかは、回転する一方通行の標識と君の頭脳、テクニックしだい!! 思考型リアルタイムゲームはこれ1本で決り!!

★MZ-2200 ……………… テープ版¥3,800
★PC-8801/mkⅡ/SR …… テープ版¥3,800
★X1 ……………………… テープ版¥3,800
★FM-7/NEW7/77 ……… テープ版¥3,800

対応機種の★印は発売中、☆印は開発中

満開アクション・ガム。

PRITON プリトン

たおした相手が墓からよみがえり、不死身のゾンビとして王子プリトンをおそう。ゾンビを倒すには、かくされたフラッシュマシンが無ければ……単なるアクションゲームには無いストーリー性を持ったシューティングゲームの決定版!! コンストラクション機能も充実!!

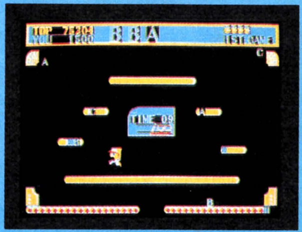
★PC-8001mkⅡ…テープ版¥3,800
☆FM-7/NEW7/77 テープ版¥3,800
☆X1 …………… テープ版¥3,800

ブルータス BRUTUS

この世界で生き残れなければ、君の明日はない!!
リアルタイム ロールプレイングGAMEにコンストラクション機能も充実させて発売。ブルータスよ、おまえのゴールはどこだ!!

★PC-6001シリーズ/6601シリーズ
……………テープ版¥3,800
(RGB・家庭用TV対応)

ラリパッパ野球団 Raripappa Baseball Team

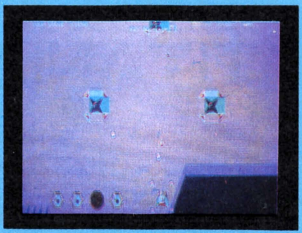


とびかう机やナイフ。おそいかかる不良部員。彼らを更生させるには野球しかない!! 愛のノックで、野球部を再建しろ!! 社会問題を過激にゲーム化!!

※本ゲーム内での名称やその他は全て架空の物です。

★FM-7/NEW7/77 ……テープ版¥3,800
☆PC-8801/mkⅡ/SR‥テープ版¥3,800
☆X1 …………………テープ版¥3,800
☆S1 ………… テープ版¥3,800
☆S1 …(5″2D) ディスク版¥5,800
☆S1 …(5″2HD) ディスク版¥6,800

欧神98 オーディン98



オーディンとは、北欧の絶対神。また、戦いの神でもある。まさにその名にふさわしく、し烈をきわめる戦闘の連続。不気味なブレイン・石像など、神話世界に彩られた、スクロール・シューティングゲームのきわめつけ!! アステロイドバリアはどこまで持ちこたえることができるか!?

★PC-9801シリーズ……………… (5″2DD) ディスク版 ¥7,800

アクション GA夢 ガム

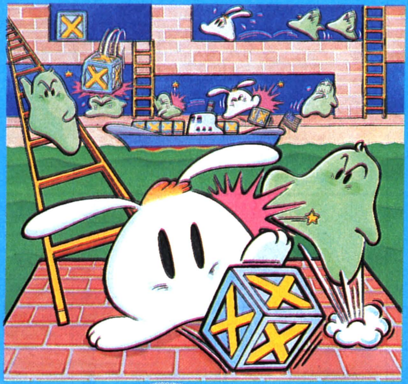
SYSTEM HOUSE HOT-B
株式会社ホット・ビィ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1
丸新ビル5F ☎03-360-3623

資料請求券 Beep 4

アメリカからやってきた

MSX おっとぉ〜！

いっしょうけんめい 過激です。



① ② ③

四角いジャングルはひたすら過激。
アメリカ生れのスゴイヤツらに、
オイラの指は熱うくなるぜ。
刺激がカイカン。カイカンが気持ちよい。
おっとぉー、恐怖のコンピュータ・デス・マッチだ！
ゲーム地獄の中でオイラは 勝利のたいまつを
高く掲げるのであった。

① 中世にタイムスリップした君は、
ビジゴスを倒して無事戻れるか！

Visi Goth

ビジゴス MSX テープ版 ¥3,800

魔のトライアングル海域を航海していた君は、時間のひずみに巻き込まれ、中世にタイムスリップしてしまった。しかもそこは吸血鬼ビジゴスが棲む古城。果たして君はビジゴスを倒し、無事この世界へ戻ってこれるだろうか。

② 知恵だせ、汗だせ、仕事に精だせ———

Rabbian

ラビアンのアルバイト MSX テープ版 ¥3,800

ラビアンは働き者。オジャマトリオの嫌がらせを避けながら、6つの荷物を懸命に運ぶ。ハシゴを伝い、荷物を押して、水路を走る船上にうまくのせるんだ。知恵をしぼって、さあ君はいくつの荷物をのられるかな？

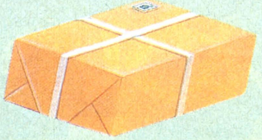
③ 波をけたてて追いつ追われつ。反射神経水上追跡過激地獄。

RIVER CHASE

リバーチェイス MSX テープ版 ¥3,800

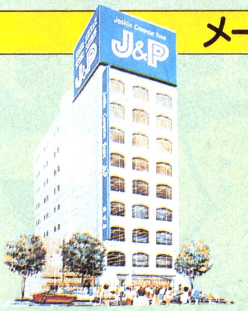
水上警察官の君は、ギャングに追われ、狭い運河をひたすら逃げる。障害物を避け、敵のミサイルをかわし、チャンスとみたら水雷をまいて敵を撃沈！
1人でも2人でも遊べる過激ゲームだ。

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221



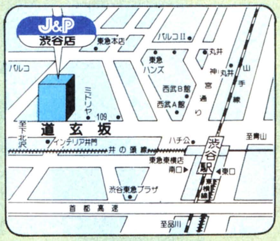
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



フロアーごあんない

- **4F パソコン教室** ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- **3F OA機器・専門書籍** ●ビジネスパソコン●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- **2F ビジネスパソコン** ●パソコン●ディスプレイ ●プリンタ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- **1F ホビーのパソコン** ●ホビーパソコン●テレビゲーム ●ゲームソフト●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

■F2グランプリ
キャリーラボ

3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥3,800	B4-79
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	B4-80
MZ-2200	テープ	¥3,800	B4-81

■妖怪探偵ちまちま
ボーステック

妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B4-82
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	B4-83
PC-8801/mkII	5"2D	¥6,800	B4-84

タイトル	内容	項目					
フラッピー dBソフト	全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1	FM-7
		メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ	テープ
		価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500	¥4,500
		注文No	B4-85	B4-86	B4-87	B4-88	B4-89
プラズマライン テクノソフト	驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1	X-1D
		メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ	3D
		価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800	¥6,900
		注文No	B4-90	B4-91	B4-92	B4-93	B4-94
トランプ狂 ハドソン	コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。	機種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D	
		メディア	テープ	テープ	5"2D	3"D	
		価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800	
		注文No	B4-95	B4-96	B4-97	B4-98	
大脱走 キャリーラボ	ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。	機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F	PC-8801
		メディア	テープ	5"2D	テープ	5"2DD	テープ
		価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400	¥4,200
		注文No	B4-99	B4-100	B4-101	B4-102	B4-103
ファイアークリスタル BPS	BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。	機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	
		メディア	5"2DD	5"2D	テープ	5"2D	
		価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800	
		注文No	B4-104	B4-105	B4-106	B4-107	
プロテクター アポロテクニカ	君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX		
		メディア	テープ	5"2D	3.5"DD		
		価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800		
		注文No	B4-108	B4-109	B4-110		
チョップリフター システムソフト	君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。	機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII	PC-8801/mkII	
		メディア	テープ	3.5D	5"1D	5"2D	
		価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800	
		注文No	B4-111	B4-112	B4-113	B4-114	
将棋名人 アポロテクニカ	パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？	機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500	JX
		メディア	テープ	5"2D	5"2DD	QD	3.5"DD
		価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
		注文No	B4-115	B4-116	B4-117	B4-118	B4-119
ジャン狂 ハドソン	まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。	機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	PC-9801F
		メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ	5"2DD
		価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥6,800
		注文No	B4-120	B4-121	B4-122	B4-123	B4-124

MSX

タイトル	コナミのベースボール	ラビアン	リバーチェイス	ゴーストバスターズ	チョロQ	リバーレイド	コナミのゴルフ	ちゃっくんぽっぷ
メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	テープ(32K)	ROM	ROM	ROM	ROM
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No	B4-125	B4-126	B4-127	B4-128	B4-129	B4-130	B4-131	B4-132

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文Noおよび必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL ( )

おなまえ

様

注文No (ディスク/サイズ)	数量	金額
— ( )	本	円
— ( )	本	円
— ( )	本	円
— ( )	本	円
— ( )	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

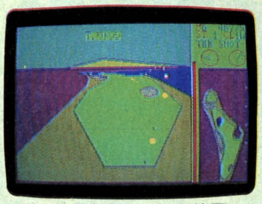
J&P ソフト通信販売

全国どこでも
無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&P メールショッ

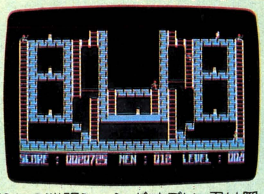
■3Dゴルフシミュレーション
T&E



3次元立体図形でショット位置からの立体視野画面を作成。4人で同時プレーもOK。

機　種	メディア	価　格	注文No.
PC-6001mkII	テープ	¥4,000	B4-1
PC-6001SR	テープ	¥4,000	B4-2
MZ-1500	QD	¥4,000	B4-3
FM-77	3.5″2D	¥6,800	B4-4
PC-9801F	5″2DD	¥6,800	B4-5

■ロードランナー
ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機　種	メディア	価　格	注文No.
X-1	テープ	¥4,800	B4-6
X-1	3D	¥5,800	B4-7
X-1	5″2D	¥5,800	B4-8
FM-7	テープ	¥4,800	B4-9
FM-7	5″2D	¥5,800	B4-10

■チョップリフター
ソフトプロ

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機　種	メディア	価　格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	B4-11
FM-7	5″2D	¥5,800	B4-12
FM-77	3.5D	¥5,800	B4-13
X-1	テープ	¥4,800	B4-14
[illegible]	3D	¥5,800	B4-15
[illegible]	5″2D	¥5,800	B4-16

テラ4001
T&E

スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機　種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601	FM-77
メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D	3.5″D
価　格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B4-17	B4-18	B4-19	B4-20	B4-21

バルダーダッシュ
コンプティーク

上下左右スクロールのリアルタイムゲーム。制限時間内にダイヤモンドを探し指定の洞窟に集める。超難解思考型。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	3.5″2D
価　格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B4-22	B4-23	B4-24	B4-25	B4-26

野　球　狂
ハドソン

自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機　種	PC-8801/mkII	X-1	X-1	PC-6001mkII	MZ-1500
メディア	テープ	テープ	3D	テープ	QD
価　格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥5,800
注文No.	B4-27	B4-28	B4-29	B4-30	B4-31

パンチボールマリオ
ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機　種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	テープ
価　格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800	¥3,600
注文No.	B4-32	B4-33	B4-34	B4-35	B4-36

ロードランナー
システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機　種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801/E/F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	5″2DD
価　格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B4-37	B4-38	B4-39	B4-40	B4-41

ボルガード
dBソフト

3機合体！衝撃のメカシューティングゲーム！次々と表われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価　格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200	¥4,500
注文No.	B4-42	B4-43	B4-44	B4-45	B4-46

EGGY
ボーステック

3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか！

機　種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7		
メディア	テープ	テープ	5″2D		
価　格	¥4,200	¥4,200	¥6,800		
注文No.	B4-47	B4-48	B4-49		

サンダーフォース
テクノソフト

スクロールゲームの決定版！縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	3.5″2DD	テープ
価　格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900	¥4,800
注文No.	B4-50	B4-51	B4-52	B4-53	B4-54

ちゃっくんぽっぷ
ニデコ

かわいい“ちゃっくん”を動かしてオリに囲われた“ハート”を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価　格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500	¥3,800
注文No.	B4-55	B4-56	B4-57	B4-58	B4-59

ブラックオニキス
BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機　種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1	
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ	
価　格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800	
注文No.	B4-60	B4-61	B4-62	B4-63	

プロフェッショナル麻雀
シャノアール

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機　種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7	X-1
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価　格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	B4-64	B4-65	B4-66	B4-67	B4-68

サラダの国のトマト姫
ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機　種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	5″2DD
価　格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	B4-69	B4-70	B4-71	B4-72	B4-73

ザ・コックピット
コムパック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機　種	PC-8801/mkII	MZ-2200/2000	X-1	MZ-1500	PC-9801
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD	5″2D
価　格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800	¥5,800
注文No.	B4-74	B4-75	B4-76	B4-77	B4-78

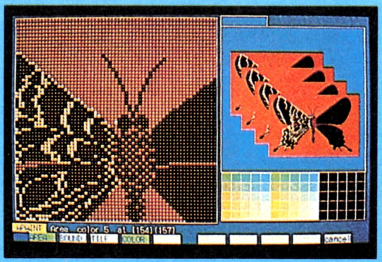
ANIMATION AND GAME CREATOR

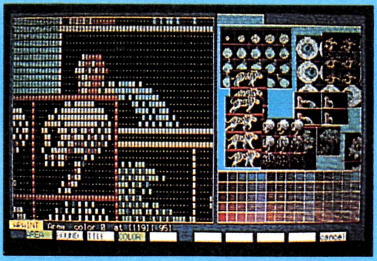
ペッドは、パターンエディター部とアニメーションシステム部から成る2部構成のクリエイターです**パターンエディター部**は、ゲーム創造に欠くことのできないキャラクターデザインや背景、文字などを作成することができます。さらに、パーソナルなデザインにも使用できます。たとえば、Tシャツのマークを考える場合に、ロゴを検討する場合に。などなど。紙の上でアイデアをまとめる時に起りがちなイメージの混乱を避けられクリアーなデザインができます。**アニメーションシステム部**では、パターンエディター部で作成したキャラクターパターンをリアルタイムに動作させることができます キャラクターパターンを作ってはみたが、ゲームプログラムに挿入してみなくては、スムーズに動くかどうか分からないといった従来の時間的な問題を解決できます。また、プログラムを組むことのできない方でも、提供された環境の中でアニメーションが手軽に楽しめます。従来のグラフィックツールとは全く異ったパターンエディタとアニメーションをお楽しみ下さい。童心の感動を提供いたします。

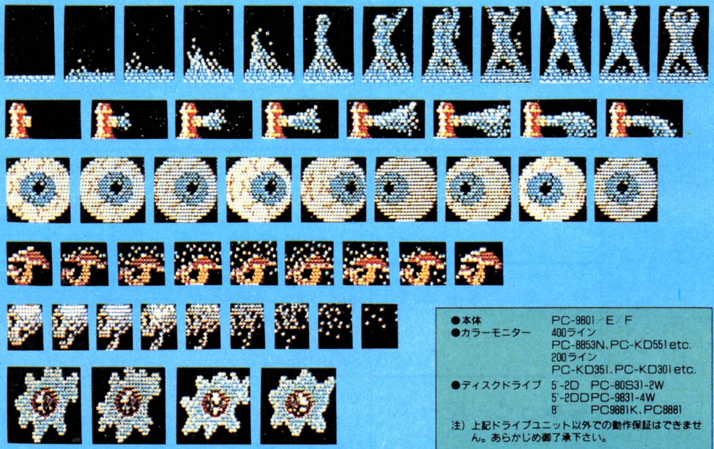
パターンエディタ部：PC-9801の400ラインモード、200ラインモードを両方ともサポート。パターンエディタでは他に類を見ない2つの座標を結ぶ直線、円、楕円の抽画、描画範囲は大変広く、200ラインモードで256×182 dot、400ラインモードで256×256 dot。計150色(ユーザー定義25色)の豊富な色指定。キャラ重ね合せの処理で、ドットごとにAND、OR、XORをとることが可能。キャラを一時的に退避できるデータバッファ。作成したキャラをBASIC文に変換し、ディスクにセーブできる。操作のほとんどがファンクションキーとカーソルキーのみのシンプルな対話型設計。プログラムは、Latice-Cと8086アセンブラーで記述されているので、処理速度が早い。描画速度も大変早い。**アニメーションシステム部**：連続したいくつかのキャラクターパターンをリアルタイムに動かせる。提供された環境の背景も自由に作成できる。〈WOOM〉で使用された数々のキャラクターパターンなどアニメーション用のサンプルデータが付属されている。200ライン、400ラインモード共にアニメーションが使用可能。

PED-98

PC-9801/E/F/M対応
5・8インチ ¥19,800







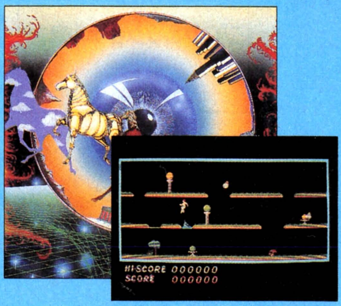
●本体 PC-9801/E/F
●カラーモニター 400ライン
PC-8853N、PC-KD551 etc.
200ライン
PC-KD351、PC-KD301 etc.
●ディスクドライブ 5"-2D PC-80S31-2W
5"-2DD PC-9831-4W
8" PC9881K、PC8881
注）上記ドライブユニット以外での動作保証はできません。あらかじめ御了承下さい。

HIT GAME SERIES

バリアント

ムーンボール

ウォーム



PC-9801/E/F用ディスケット版 5インチ2D ¥6,800/5インチ2DD ¥6,800/8インチ ¥7,800

製作
ALU corp.
発売元
システム・サコム
本社・営業・技術・設計 東京都墨田区両国3-22-8 [illegible]田ビル2
Telex:2423070 NARC ST-J FAX:635-5148 TEL:

ALU corp.
SOFTWARE LIBRARY

NEW GAME

マーク・フリント
待望の第3弾

ヴィジュアル
シュミレーション
ゲーム

BROWN'S RUN

PC-9801/E/F/M

5インチ ¥6,800
8インチ ¥7,800

●

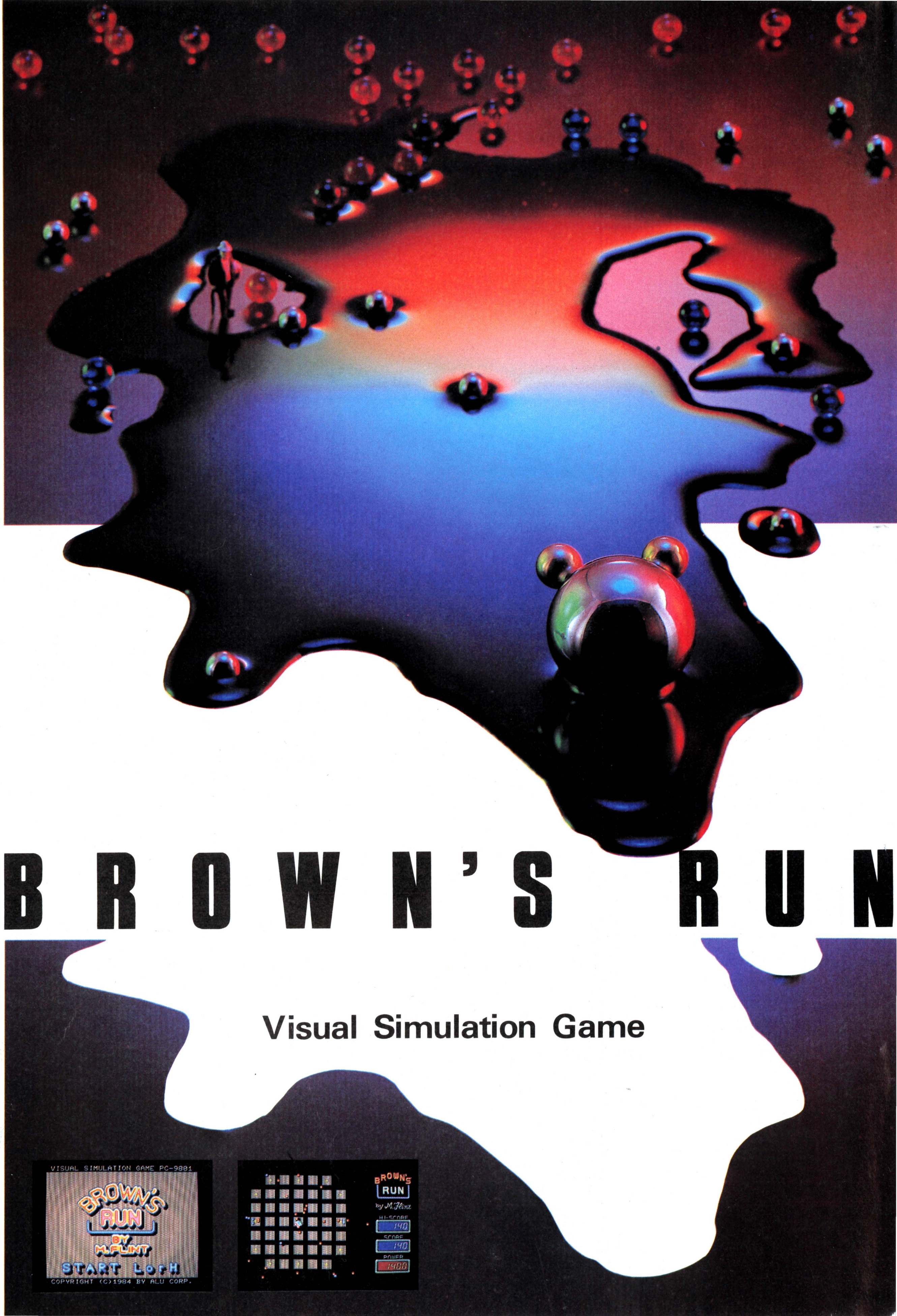
［ブラウンズ ラン］は、あなたをミクロの世界へトリップさせてくれる全く不思議なソフトウエア。ち密にシミュレートされた微生物世界のファンクションをディスケットに刻みました。

あなたは人工微生物［マイクロブラウン］を操作して、フィールド内のグリンの採取に向かいます。フィールドには、外敵に対して著しく反応する微生物［ポリネイト］が存在します。知的集団行動をとる［ポリネイト］の特性をよく研究観察し、理性的に戦略を立ててゲームを進行して下さい。リアルタイム ヴィジュアル シミュレーションの醍醐味をきっと感得するはずです。

たえまなく攻撃してくる活性化状態の［ポリネイト］にも決して恐れることはありません。“集団行動の脅威も知性の敵ではない”のですから。

Produced by ALUcorporation
Programed by MARK FLINT

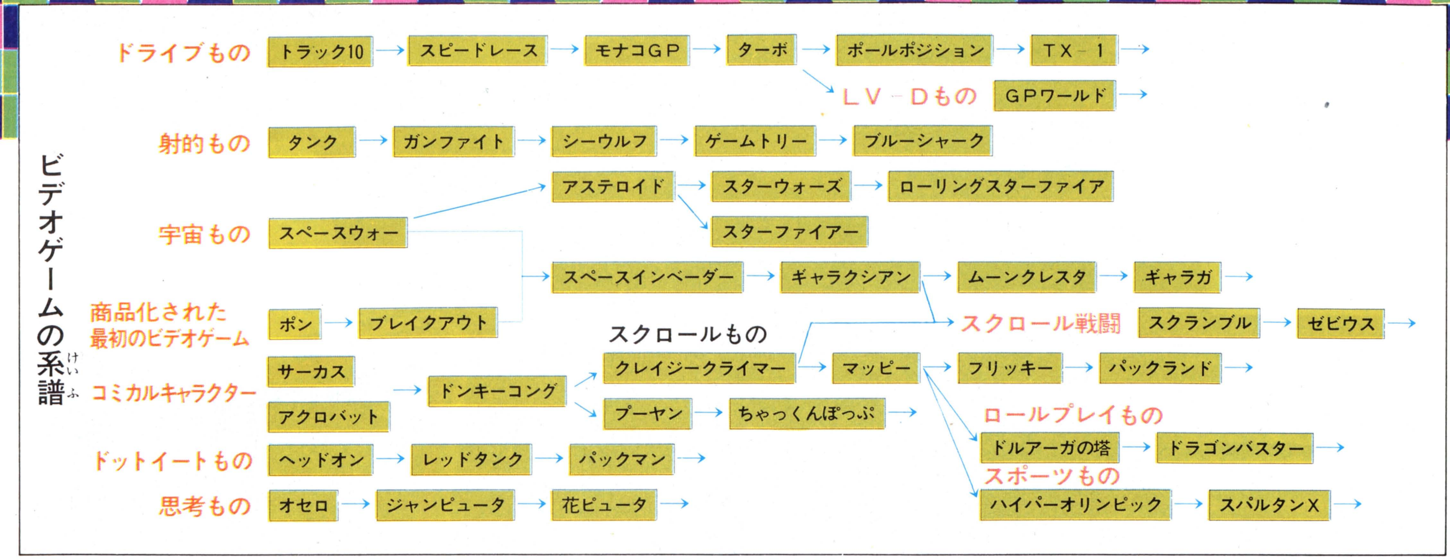
p.
サコム
3-22-8 田ビル2F
35-5148 TEL 03- 635-5145



ビデオゲーム・グラフィティ

2月13日新風営法の施行により、ゲームセンターは変わるといわれている。ボクらが胸を躍らし、熱い戦いの日々をくり広げたビデオゲームはどうなるのだろう？　今だからこそ振り返る名作ビデオゲーム・グラフィティ！

©㈱ナムコ



インベーダー以前

『ポン』から『ブロック崩し』へ

ヒヤやかな目に迎えられたアタリ社の「ポン」

1972年11月にアメリカで発売された最初のビデオゲーム機「ポン」(アタリ社)は、はやくも翌年の春には日本のゲーム場にも姿を現した。ほんの数台ではあったが……。しかしプレイヤーの反応はヒヤやかで、ほとんど見向きもされなかった。

同じ年の7月には「エレポン」(タイトー)、「ポントロン」(セガ)など、国内のメーカーが「ポン」と同種のゲームを発売するにつれて、ブラウン管を使った新しいゲーム機は、日本でも人気を得るようになった。

そして、ゲームの内容もピンポンだけではなく、サッカー、テニス、ホッケー、フットボールなど、種類も豊富にはなってきた。しかしこれらはすべてパドルとボールでプレイする、スポーツのシミュレーションゲームの域を出てはいない。

ドライブゲーム、ガンゲームのビデオゲーム化

1974年になると、アタリは「トラック10」を発売した。これは画面上のコースを乗りこえないように運転するゲームだが、それまでのパドルとボールのゲームと比較すれば、大きく進歩したといえよう。また日本のタイトーも「スピードレース」を発売してビデオゲームでドライブの腕を競うことになった。このゲームは、同じドライブゲームでも「トラック10」が静止した画面だったのに対して、コースが上から下へと動き、自分の車がほかの車を追いぬきつつ爆走するスピード感を味わえたので、初期のヒットマシンとなったのである。

それにつづいて「ウエスタンガン」(タイトー)、「ラストイニング」(セガ)など、ガンゲームや野球ゲームも登場してきた。

この時期は、スポーツのシミュレーションで始まったビデオゲームが、それまでのエレメカによるゲームのノウハウをとり入れて、新鮮なゲームをつくりだした興隆期にあたっている。

▼セガの「ポントロン」も、「エレポン」と同時期に発売された。

▲日本初のビデオゲーム「エレポン」は、'73年7月、タイトーから発売された。

喫茶店進出のきっかけはテーブル型ブロック

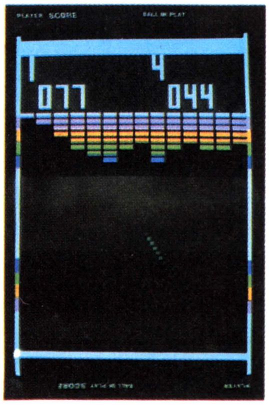
'76年、アタリはブロックゲーム「ブレイクアウト」を発表。ふたたびヒヤやかな目に迎えられた。最初のパドルとボールタイプに逆もどりしているように思われたからだ。

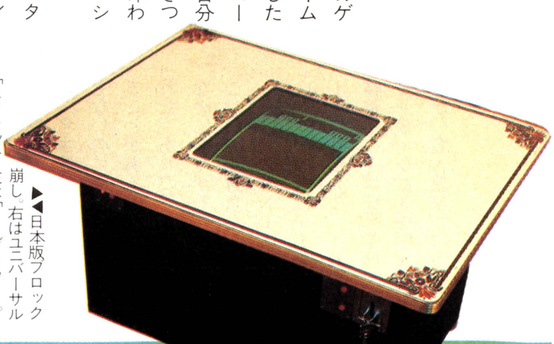
しかし翌'77年になると、このシミュレーションをこえた抽象ゲームは爆発的な人気を呼び、ゲーム場ばかりか喫茶店、ホテル、ラーメン屋……などにまで進出していった。

この爆発的な勢いを支えたもうひとつの理由は「ブレイクアウト」に始まるブロックゲームが、テーブルに組みこまれたことだ。アメリカのカクテル型は日本の客席には大きすぎたので、日本の実情にあわせたテーブル型が開発されたのだ。

ブロックにつづいて「サーカス」(エキシディ)をはじめとするコミカルなゲームがブームをあとおししたが、これらはつぎにおこる一大ブームの前夜祭を飾るゲームだった。

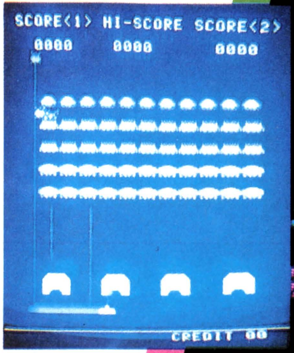
'78年、あのインベーダーが、日本を、そして世界を襲うのだ。





▲◀日本版ブロック崩し。右はユニバーサル「スクラッチ」左は「Tブロック」

1978 Video Game Graffiti



▶カラー版インベーダー。
▲モノクロ時代のインベーダー。キャラの形も、画面の美しさもイマイチだった。

1978年のビデオゲームシーンをひと口に言うならば「インベーダーフィーバー」であろうか。

この年を境に、それまでコインゲームやピンボールが主体だったゲームセンターは、ビデオゲームが主体になった。極言すれば、インベーダーゲームがなかったならば、現在のビデオゲームは、ゲームセンター内では少数派だったであろうし、今のビデオゲームの隆盛はなかったであろう。

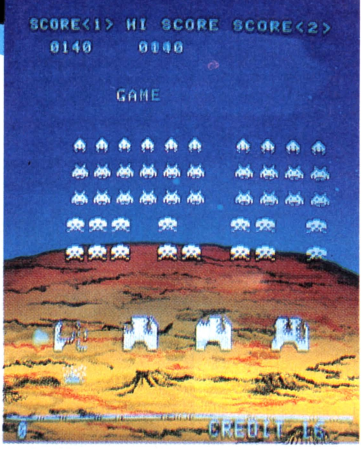
さらには、インベーダーゲームは、当時、社会現象であった。人の口には「インベーダー」の6文字がのぼり、テレビでは、お笑いから報道までの、さまざまな番組がインベーダーを取り上げ、学校の職員会議やPTA会では、少年非行の問題とインベーダーゲームを必ずペアで議題にしていたものだ。

現在のビデオゲームがどんなにヒットしたといっても、あのインベーダーのヒットを超えることはできないであろう。1978年のインベーダーゲームは、ビデオゲーム史上の不滅の金字塔なのである。

スペース・インベーダーの思い出

1978年、ビデオテレビゲーム〝スペース・インベーダー〟(タイトー)が登場した。当初はモノクロ画面だったから〝ブロックくずし〟でもおなじみのカラービニールが張ってあった。すぐ後にカラー版も登場した。すさまじいインベーダーブームのなかで、マニアの間から名古屋撃ち、300点UFOの撃ち落とし方、レインボー(初ものですでに隠れキャラがあったのだからスゴイ!)、そして透明爆弾(名古屋撃ちのとき、なにもないのに突然自機が爆発することがある)などが発見された。あれだけ単純なゲームなのにもかかわらず、あきがこないのが素晴らしい。

一方、タイトーにおくれていくつかの会社がインベーダーを作り出した。そのなかで特筆すべきは任天堂版である。A・B・Cと3種類選べるのだが、名古屋撃ちのできない



▲アップライト型インベーダーの画面。

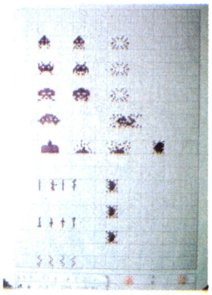
ゲーム作者に聞く①

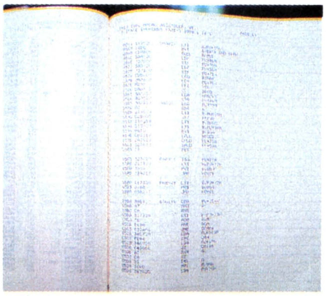
スペース・インベーダー（タイトー）

上野崇男さん

「ポン」「ブロックくずし」がもっぱらスピードとゲーマーの反射神経をためす単純なゲームだったのに比べ、続いて登場したスペース・インベーダーは戦闘要素・ボーナス得点などをもりこんだ高度なゲームだった。

いったい短期間のうちに、どうしてこのようなゲームを作り出すことができるようになったのだろうか。横浜にあるタイトー中央研究所の所長上野崇男さんにお話をうかがってみた。





▲スペース・インベーダーのポスター。映画「スターウォーズ」にヒントを得てインベーダー型にした。▶プログラム・リスト。いま考えると、ひじょうにかんたんなもの。今では3倍はある。◀インベーダーの企画書のなかのキャラクター・デザイン。

「当時、ボクはインベーダーの開発責任者でしてね。毎週末、企画会議をやってました。その席でプレイヤーを攻撃する敵を設定したらおもしろいんじゃないか、という意見が出まして、それがインベーダーゲームのきっかけでした」

もう少しくわしく説明すると、考え方の基本はやはりブロック崩しにあったようなのだ。つまり、ブロック崩しのレベルがあがるにつれ、ブロックが上から下へ降りてくることがまず考えられた。当然レベルがあがるにつれ、難度はあがる。しかし、それだけではおもしろくない。敵と味方に分け、戦闘的要素を盛り込んだらどうだろうということになった。要塞がつくられ、その影にかくれて攻めてくる敵を撃つという形がとられた。これが、あの名作インベーダーの原形になったのだ。

話を聞けば、ブロック崩しの後にインベーダーが登場してきた経緯は納得できるが、それにしてもすばらしい変化、飛躍だ。たんなる反射神経型ゲームだった、それまでのビデオゲームに、はじめて魂が吹き込まれたといってもいいだろう。

名古屋撃ちはバグだ!!

当時は、会う人ごとに「何点いった?」などと聞きあったりするほどのブームだった。そのピーク時には、海外にも輸出され、世界中に40〜50万台のインベーダーマシンが出まわったという。

例のない熱狂だけに、このインベーダーに関しては、開発者の予想もしなかった発見が次々に日本中のゲーマーから報告された。その最たるものが名古屋撃ちだ。

これは、上から攻めてくるインベーダーに密着すれば、ビーム砲が破壊されないというもので、名古屋のフリークが発見したことからついた攻撃法だ。

上野さんによると、これもじつはバグだったとか。

「まさか、あんな撃ち方があるとはね」

それだけじゃない。特定の回数の時にUFOを撃つと点数が高得点になるサービスプログラムも、またたく間に見破られてしまった。わざわざカラ撃ちしてUFOの登場を待った覚えがある人もいるんじゃない?

このインベーダーゲームにも、パートIとパートIIがあった。

「パートIのとちゅうからラインカラーを採用しまして、パートIIでは分身インベーダーとか、特定の状況でUFOを撃つと花火（通称レインボー）が画面に出るようにしました。今でいう隠れキャラクターのはしりですね」

ぼくらBEEPERとしては、第2のインベーダーとでもいえる作品を期待したいところだが、「もう一度ゲームの原点に戻らなければと思ってます」と上野さんは語った。

◀アップライト型「スペース・インベーダー」

▲テーブル型「スペース・インベーダー」。並んで順番を待ったものだ。

任天堂インベーダーはあまり人気がなかった。色の点では完全に任天堂が勝っていると思ったのだが…。

しかし、ゲームBは本当に素晴らしい。真のインベーダーの才能をためすのにはピッタリだ。横一列ずつ出現するインベーダーをやっつけるのは、マニアックなおもしろさがあった。タイトーにしろ、任天堂にしろ、火付け役としてインベーダーが果たした役割は大きい。

（屋鋪佳範）

1979 Video Game Graffiti

1979年は、前年6月に発売されたスペースインベーダーの狂乱的なブームで明けた。だが、ブームにはリアクションがあり、終わりがある。発売後ちょうど1年たった、この年の6月を境に、さすがのブームも急激な下降線をたどる。インベーダー以後、そのブームを受けつぐマシンは、熱い期待を裏切るかのように、なかなかあらわれなかった。

そのなかで、「ヘッドオン」(セガ)は、コース上のドット(点)を消すドットイートゲームの第1号機として重要な位置を占め、コンパクト・コックピット型ドライブゲーム「モナコGP」(同)も、ドライブゲームに新たなページを開いた。

秋になって発表された「ギャラクシアン」(ナムコ)が、ようやくポストインベーダーの人気機種となる。

また、東京大学のマイコン愛好学生グループが作った「平安京エイリアン」(電気音響)が話題を呼び、人気機種となったのもこの年だった。

ゲーム作者に聞く②
ギャラクシアン(ナムコ)

沢野和則さん

「ポストインベーダーはナムコから」という、社命をかけて開発されたゲーム。ビデオゲームでは初めての多色キャラクターを用いた、仮想宇宙戦争物語のビジュアルシミュレータである。

マニアだけでなく一般の人人もとりこもうと、「シンプル

©㈱ナムコ

ビデオゲームの父 N・ブッシュネル

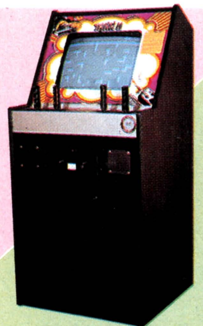
ビデオゲーム通の人ならアタリ社は知っているはずだ。その創始者ノーラン・ブッシュネルの名も知っているかもしれない。彼こそビデオゲームの父と呼ばれるにふさわしい男なのだから。

世界初のビデオゲーム「スペースウォー」

ブッシュネルが作りあげた製品は「PONG(ポン)」。しかしそれ以前に、世界初のビデオゲームを作った男がいた。スチーブ・ラッセル。マサチューセッツ工科大学(MIT)で、コンピュータ・グラフィックを専攻(せんこう)していた学生だ。

彼は大学に設置されたミニコンPOP—Iをブラウン管に接続し、その画面上にスキップするドット(点)を作り、それを宇宙船の形にして星を配した。さらにふたつの宇宙船がコントロール操作で動きまわれるようにして、爆弾ボタン、パニックボタンを取りつけた。

1962年5



▲業務用では初の"やるか、やられるか"タイプ「タンクII」。

▼「ポン」タイプからの脱出を試みたアタリ社「トラック10」。

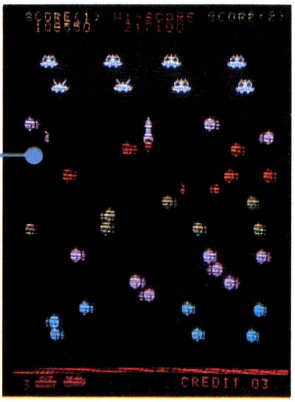
・イズ・ベスト」の思いきった仕様削減に踏みきった。登場キャラクターは、2タイプのエイリアン（色分けでは4タイプ）とギャラクシップだけで、永続的にゲームは展開できる。

ヘッドオン（セガ）

四角く閉じたメイズ上に並ぶドットを、マイカーを使ってとってゆくゲームだった。

後のパックマンとちがい、パワーエサがないので、車のスピードを調整することで敵の車との接触をさけ、次々と進行方向を変えてゆく。

今では単純に思えるが、ドットを取るゲームのハシリ。



ギャラクシー・ウォー（ユニバーサル）

3面をクリアすると〝GOOD〟7面をクリアすると〝VERY GOOD〟などのメッセージが出るのが特色だった。

ゲームとしては〝イマイチ〟だったが、基板をかえればインベーダーのマシンでも動いたので、ゲームセンターでよく見かけた。

単純化した分だけ、登場キャラクターの任務は多くなってくる。またプレイヤーの操作を判断して、エイリアンにまるで意志があるかのように行動し、向かってくるようにした。これらの点がそれまでのゲームにはなかった新しさであり、おもしろさだ。

インベーダーで大きくふくらんだアミューズメント業界が、そのブームの鎮静時期にこのギャラクシアンで救われたという説もある。

モナコGP（セガ）の思い出

レーシングゲームの古典ともいえるゲーム。

足でアクセルを踏み、ハンドルとギアを操作して、TIME OVERになるまでどれだけ進めるかを競うもの。

コースは、スリップ道があったり、暗闇があったり、なかなか変化に富んでいる。そしてたまには、救急車なぞもすっ飛んでくることがあった。

TIMEがなくなっても、ある程度の得点を出していれば自機が2台になり、持ち機制となった。

敵の車は色によって動き方がちがっていたが、得点が6000点以上になると、動き方がさらに複雑となり、難度を増したりしたものだ。

このゲームは、TVゲームがゲームセンターに登場しはじめたころに広まったもので、もう少しもう少しと得点を上げていくのに夢中だった記憶を持っている人が多いのではないだろうか。

（日比野恭彦）

▲セガの「モナコGP」はビデオドライブゲームの王座を、「スピードレース」以来独占してきたタイトーから奪いとったものだ。

月、彼はこの「スペースウォー」をMITの年次科学セミナーで発表、大反響を呼んだ。これ以後、この分野を研究する学生は必ず一度はこれを手がけたという。

しかし、「スペースウォー」は、世界初のビデオゲームの栄誉は得たが、研究室の段階にとどまり、費用も800万ドルかかったといわれている。

1967年、ボールとパドルでプレイするホッケーゲームを作ったラルフ・ベアも忘れてはならない先駆者だ。シカゴの技術学校を卒業したテレビ技師の彼は、普通のテレビ受像機のモニターを使って、画面上でスポットを動かしてゲームをするブラックボックスを開発したのだ。

彼は75におよぶ特許をとり、家庭用ビデオゲームの流れをつくった「オデュッセイ」を生みだし、他にもこの分野に大きく貢献した。

ポンで名声を得たブッシュネルとアタリ社

ユタ大学で電子工学を学んだブッシュネルは、学費をソルトレイクシティの遊園地でかせいだ。ゲーム機の管理が彼の仕事だったという。また、ユタ大学にはあの「スペースウォー」もあった。

この環境が、彼をビデオゲームの創作へと駆りたてたのだろう。ICが年を追って高度に、低価格になるなど、時にも恵まれた。

卒業後はカリフォルニアの電気音響メーカーに就職し、そこで同僚と作ったのが「コンピュータ・スペース」。宇宙戦ゲームだったが商品としては成功しなかった。

その後会社をやめた彼は協力者を得てピンポンゲーム「ポン」を開発、アタリ社を設立して売り出した。ポンは大ヒットとなり、ビデオゲーム初の商品として、彼とアタリ社の名を高めたのだ。

ちなみに、アタリという社名は、囲碁の〝あたり〟からつけたものだという。

▶79年の大ヒットとなった「アステロイド」。小惑星をコナゴナに崩していくゲームだ。
▲「ルナランダー」は月に近づくとズームになった。

1980 Video Game Graffiti

1980年は、「ギャラクシアン」人気がつづくなかで、多くのゲームが登場してきた。ゲームの内容が複雑になり、画面も立体感をもった美しいものになってきた。

大ヒットと呼べるものはないが、「ムーンクレスタ」(日本物産)は、各パターンごとに登場するキャラクターの構成が変化して驚きを与えたし、「スペース・ファイアバード」(任天堂)は、ギャラクシアンをさらに発展させたもので、変身フィーチャーの美しさで人気を得た。

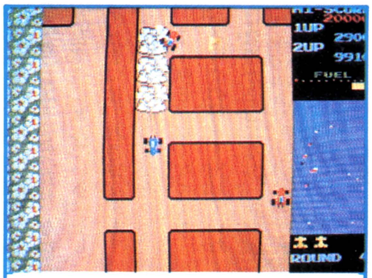
「スピーク&レスキュー」(サン電子)は、エイリアンに連れ去られる女性が〝助けて〟と叫び、初めてのしゃべるビデオゲームとして話題を呼んだ。

この年の6月、あの「パックマン」(ナムコ)が発表されているが、面白いことに大方の評価は、ブレイクアウト、インベーダーのときと同じようにヒヤやかなもので、その後大ヒットすることになるとは予想されていなかった。

©(株)ナムコ

ゲーム作者に聞く③
パックマン(ナムコ)
岩谷徹さん

思想を具現化するときによく問題になるのが、基本的な部分の社内説得に成功しても、「余計なものと見られてしまう部分」の説得には、時間がかかるという点だ。それは、普及したときにプレイヤーは余計なものと解釈しない旨を先取りし、言葉に換えて説得しなければならないという副次的作業が付くからだ。当時は、ビデオゲームもそろそろ止揚(アウフヘーベン)しなければと思い、その意を強く表現しようとしたのだが、そうするほど説得する材料も増す結果となり、多少手問どった。しかし、雑音にも近いガジェット感覚の嵐が静まる都市の深夜に、うわずみ的に漂う感性を掬ってみてフェイクすることは、それほど人に害を与えるものでないと知り、むしろ「余計なものと見られてしまう部分」を多用するようになったものだ。そして未成熟なこの時代だからこそ、余計なものの固まりに光が差し向けられ始めたのではと思う今日このごろである。



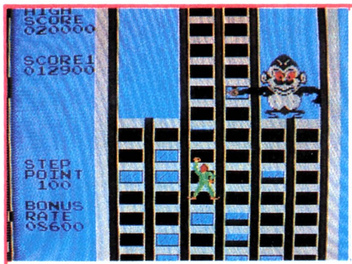
©(株)ナムコ

ラリーX(ナムコ)の思い出

ボスコニアンのご先祖さまはニューラリーX。ニューラリーXのご先祖さまはラリーXだ。3つの共通点は広大な迷路(または宇宙)の全体をスクロールしながら駆けめぐること。その元祖がラリーXなんだ。

ところでナムコゲームが得意のボクの、唯一の弱点がこのラリーXなんだ。その理由は、当時ボクよりラリーXの強かった仲間にバカにされかんしゃくを起こして「オレはラリーXは一生やらねえ」なんて叫んだからだ。(氷水芋吉)

クレージークライマー(日本物産)の思い出



日本初のスクロール型アーケードゲーム。諸君もよく御存知の〝クレージークライマー〟。数々の障害を経てビルの屋上まで登る内容で、音楽も、登場キャラもバラエティーに富んでいた。剽軽なBGMに乗って卵と糞を落とす怪鳥が植木鉢を頭に受けた時の〝イテッ!〟という声は、なんともおかしい。今まで殺されても不平不満を言わなかった自分のキャラが話した(?)ので、親しみを感じることひとしおだった。忘れられないゲームの一つである。(屋鋪佳範)

ムーンクレスタ(日本物産)の思い出

ムーンクレスタは、各場面の合間にドッキングシーンなんかがあるなど、現在はやっている、宇宙合体モノの先がけ。しかも、当時としては敵キャラの数も多く、それぞれのキャラにはテーマミュージックまでついていたんだ。友達の中には、この曲をピアノで練習した、なんていうバカなやつもいたりして、これまた「ビデオゲームミュージック」の先がけ。当時としては、先がけぞろいの、タイヘンよくできたゲームだったんだね。(氷水芋吉)

1981 Video Game Graffiti

ミサイルコマンド(セガ/アタリ)の思い出

友だちとゲームセンターに立ち寄ったある日、エラく不思議なゲームを見つけた。ジョイスティックがなく、かわりに球が埋めこんであり、その球を使って敵ミサイルを迎撃するゲームだ。ボクらはそのゲームのとりこになり、毎日コインを入れつづけたけどうまくならなかった。とある日、ミサイルコマンドのテク記事の載った本を見つけ、ボクは内緒でそのテクをマスターしたんだ。そして腕前を披露すべくゲームセンターへ行ったら、なんと友だちも秘密(のはず)のテクを使ってるじゃないか！　しかもボクよりもはるかに上手に。くっ、くやしい！

(氷水芋吉)

ジャンピュータ(アルファ電子)の思い出

ゲーム機のロングセラー・ナンバーワンだろう。細かい紋様の多い麻雀牌をみごとにグラフィック化したのには驚いたものだ。しかもパターンの多い上がりを判断して点数を計算する機能にも敬服した。

このゲームの出現によって、麻雀のメンツがそろわなければ家へ帰るというパターンは、ゲームセンターへ行くパターンに変わったのだ。その証拠にそれまでゲームセンターで見かけなかったオジン(失礼！)が出入りするようになったのもこのころのこと。

麻雀はゲームの王様、とよくいわれるが、これはアミューズメントの世界にも当てはまるようだ。

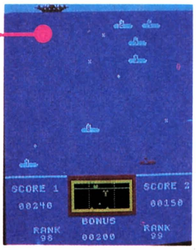
(有岡治)

「パックマン」は、従来までのコントロールレバーと発射ボタンから成り立っていたゲームとは違って、4方向レバーだけの操作でプレイできるように設計されているドットイートゲームの一種だが、そのわかりやすさと、かわいらしいキャラクターで女性にアピールし、女性のゲームファンを増加させる思いがけない効果をもたらした。

1981年は「パックマン」で明けたことになるが、コミカルな、味のあるゲームがつぎつぎに登場してきた。「クレージー・クライマー」(日本物産)は、画面が絵巻物風に進んでゆくスクロール方式の最初のゲームとなり、2本の操作レバーをもっていた。「スクランブル」(コナミ)もこのスクロール方式だ。

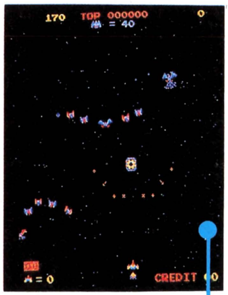
この年の4月、「ジャンピュータ」(アルファ電子)が発売され、他社も加わってビデオゲームに麻雀がとり入れられた。これらのゲームは、新しい客層をビデオゲームに誘った。

人気機種「ドンキーコング」(任天堂)もこの年6月の発売だ。



ディープ・スキャン(セガ)

自機駆逐艦は2方向レバーで操作し、ふたつのボタンで爆弾を左右に落とす。敵潜水艦はたまにミサイルを垂直に発射する。ときどきやってくる"X"と書かれた潜水艦をやっつけると、かなりのボーナス得点になる。自機の爆弾は水中で落ちるスピードが遅く、一度に6発しか撃てない。

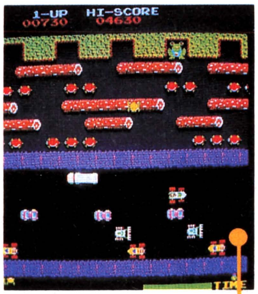


スペース・ファイアバード(任天堂)

ミサイルボタンで敵を攻撃し、自機は画面の下で弧を描いて2方向に動かす。それから脱出用ボタンでバリヤを張り、上に向かって移動していくと、下の元の位置にもどるが、そのあいだは敵の玉はもちろん、敵に体当たりして攻撃できる。1機につきワンチャンス。有効に使うこと。

ドンキーコング(任天堂)

コングにさらわれた彼女を救うべくマリオが数々の難所をくぐりぬける。面は25、50、75、100mと1ストーリー4面構成で、タルの面もこのなかの1面である。4面1レベルで、22レベルへ到達するとプログラムギブアップとなる。マリオ初登場の作品!!



フロッガー(セガ/コナミ)

カエルを操って上段にある部屋へ連れていき、5つの部屋全部を埋めると1面クリア。途中で車、ワニ、ヘビなどの障害物をかわしていく。タイム制なので、ノロノロしていると死んでしまう。後半の面はレーシングカーが4台に増えてスピードアップ。ひとつの列にワニだらけ。高得点の出しにくいゲームだった。

©㈱ナムコ

ギャラガ（ナムコ）の思い出

ナムコは、ギャラガを発表した時にゲームセンターの方からヒドく不評をかったそうだ。というのは、ギャラガが、大ヒット作「ギャラクシアン」の「柳の下のドジョウ」を狙ったものと見られたかららしい。しかし、そこは天下のゲームクリエイター・ナムコ。

自信作のギャラガは大ヒットした、というわけだ。だいたいからして、似て非なる物、ギャラガとギャラクシアン。ギャラガ＝ギャラクシアン＋（合体）＋（チャレンジングステージ）＋（キャラクターの種類の多さ）＋（動きの多様さ）、なんだから。（氷水芋吉）

©㈱ナムコ

ゲーム作者に聞く④

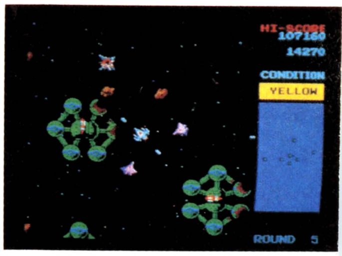
ポール・ポジション（ナムコ）

岡本進一郎さん

このゲームで実現しようとしたことは、ドライブテクニックが発揮できる完全なシミュレーションであること、3Dタイプの画面構成であること、実際にF-1レースの開催された富士スピードウェイを使用していることでもわかるように本物指向であることの3点だった。

たいへんだったのは、そのコンセプトを実現するためのハードウェアの設計だった。これには、従来のビデオゲームでは用いられなかった16ビットCPUを2個用いた。また、本物指向の操縦性とゲーム性とのかね合いでも難航をきわめたが、なんとか楽しめるものになったと思っている。

1982 Video Game Graffiti



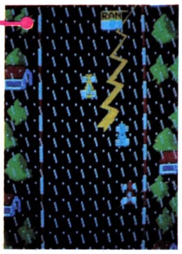
©㈱ナムコ

ボスコニアン（ナムコ）の思い出

青春ドラマ「ボスコニアン」〈あらすじ〉近所にゲームセンターが開店。ボスコニアン100円2ゲームに歓喜する芋吉と仲間。毎日そこに通う彼らだったが……。しばらくして100円1ゲームにもどってしまった。金のない芋吉たちは店長に直訴。とそのとき仲の悪い生徒が学校に密告。さあたいへん（なんてドラマをだれか作って）。（氷水芋吉）

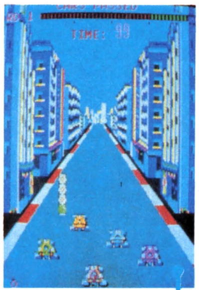
スクランブル（コナミ）の思い出

「スクランブル」という名前をド忘れした時、僕は「横から見たゼビウス」といったものだ。でも、よく考えたら（別によく考えなくても）スクランブルのほうがゼビウスより先に出たわけなんだから、ゼビウスのほうを「上から見たスクランブル」って言うべきだったと、今となっては反省するばかり。（氷水芋吉）



グランド・チャンピオン（タイトー）

トンネルあり、雷雨あり、霧も出るなど多様なコースが特色。6位以内に入ればつぎのコースでプレイできる。事故で爆発すると、チェッカーフラッグをもつ人が現れ、"ゴー、ハリーアップ"のメッセージを出し、車を直してくれた。



ターボ（セガ）

上から見る景色だけで遠近感のなかった従来のレーシングゲームに対し、景色を前から後ろへ流したこのゲームは画期的で、プレイヤーをエキサイトさせた。グラフィックもかなりよく、このゲームはレーシングゲームの革命をまき起こしたといえよう。

1982年、ビデオゲームの世界にとって、大転機とも言える事件が起こった。「ゼビウス」の出現、および大ヒットがそれである。

なぜゼビウスがヒットしたのか？

それは、断定はできないが、ゼビウスにおいて登場するキャラクターたちが、それまでのゲームのキャラクターにはなかったようなリアリティを持っていたからだ、と言えるのではないだろうか。ゲーム中でのキャラクターは、それぞれにバックボーンとなるストーリーを持ち、形状・動作においても、ディスプレイの2次元世界を越えた、立体的な広がりをプレイヤーに感じさせたのである。まさしく、ゲーム機の中に構築された3次元世界なのである。

ほかにも、この年はゲームの当り年であった。この年の、コックピットシミュレーション型ゲーム「ポールポジション」「サブロック3D」や、「ペンゴ」、「ボスコニアン」、「ミスター・ドゥ」などは、現在でも評価の高いものばかりである。

ゲーム作者に聞く⑤
ゼビウス（ナムコ）
遠藤雅伸さん

ゼビウスで試みたことは、まずビデオゲームに一貫した設定を持たせること、次に既成のハードウェアの範囲内で、できる限り高水準のキャラクターを作ること、そしてゲームのおまけではない、単体としても優れたストーリーを書くことだった。この試みは、それまでのビデオゲームの持つ製作の方向性とは全く異なっており、むしろ映画的あるいはアニメ的発想から来ている。結果的にはその考え方がアニメ世代と共鳴して、ナムコ内でも賛否両論だったゼビウスは、ビデオゲームのニューウェーブとなった。そしてその裏にはゼビウス以降活発化した、ゲームミニコミ誌の発達があった。音楽の歴史の中でビートルズはロックを広く、ローリングストーンズは深く進化させたと言われているが、ビデオゲームの歴史の中では、インベーダーやギャラガが広く、ゼビウスが深くその方向を示したということができるであろう。

©㈱ナムコ

ミスター・ドゥ（ユニバーサル）の思い出

このゲームにのめりこんだのは、デモ画面の美しさが目をひいたから。粉々に割れるパワーボールやダイヤモンドの輝きが気に入った。

初めてプレイしたときは、ワケもわからず突進してすぐゲームオーバー。その日はアツくなって3000円ほどつぎこんでしまったものだ。

熱中のあまり時間を忘れ、気がついたら終電に乗り遅れたり、ゲームセンターを友人との待ち合わせ場所にし、たがいにプレイに熱中するあまり用件をすっかり忘れ、夜中に電話で用件を尋ねるという童謡の〝やぎさん〟みたいなこともあった。エクストラやスペシャルのダイヤモンドがあったり、いろんなアイデアが楽しかった。（有岡治）

サブロック3D（セガ）の思い出

いやぁ、サブロック3Dは疲れるゲームだった。

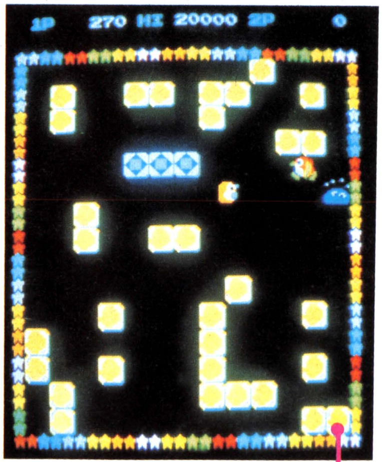
僕は当時、佐久というところに住んでいたんだけれども（ローカル！）そこにはサブロック3Dを置いてあるゲームセンターがなかった。

友達から小諸のデパートにあると聞いた僕は、電車で行くよりも自転車で行ったほうがーゲームよけいにできると考えた。

ひたすら自転車をこぎ続けて、ついにたどり着いたサブロック3D、ああ感激！ところが、疲れきった体でゲームをやってもスコアが伸びない！

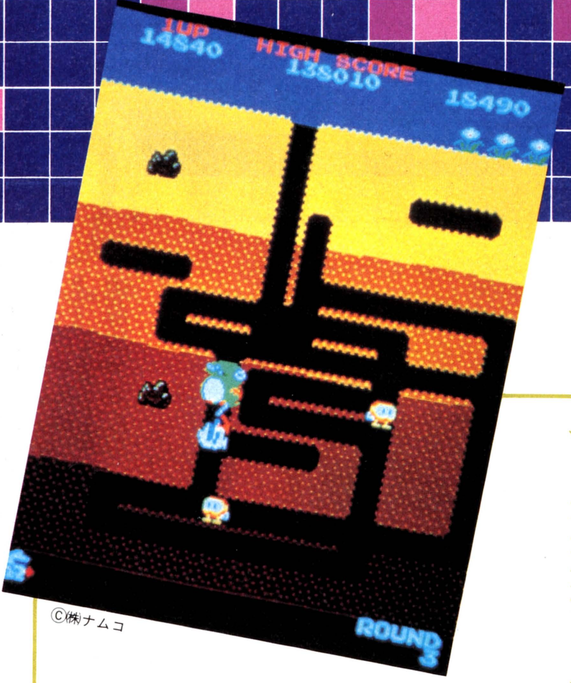
その後、僕はバイクを買った。それからスコアが伸び出したのは言うまでもない。よかった、よかった。（氷水芋吉）

ペンゴ（セガ）



ペンギンの化身ペンゴを操作し、にっくきスノービーをやっつけるゲーム。パズル状に並ぶ四角い氷を考えながら押したりくずしたり…。ヘタに押してばかりいると、自分が不利になる地形ができあがってしまう。このゲームのメインは、やっぱりダイヤモンドブロックの完成!! この時のにぎやかな画面がなんともいえずよかった。

1983 Video Game Graffiti



ⓒ㈱ナムコ

ディグダグ（ナムコ）の思い出

正直いって僕はディグダグが大好きだ。いや、正確にいうと、僕はディグダグに出てくる「プーカ」が大好きなんだ。だから、ディグダグをプレイするのには、いまだに抵抗がある。

考えてもみてほしい。あの可愛いらしいプーカを、主人公のポンプ男（名前は知らない）を操ってパンクさせるなんて！ あんなムゴいこと、僕にはできない！（でも、プーカといっしょに出てくる、あの「ファイガー」なら、いくらだってやっつけられるけどネ）。プーカとファイガーを岩でつぶす、またはパンクさせる、というゲームの設定自体に疑問を持ってしまうなあ。（氷水芋吉）

ゲーム作者に聞く⑥

ハイパーオリンピック（コナミ）

コナミ工業企画開発課

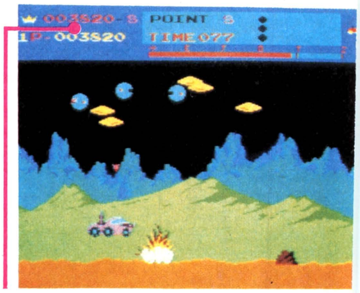
えっ、このゲームを作るきっかけ？ ちょうど翌年にロス五輪があるな、などと思い、これぞスポーツゲームといわれるものを作ってみたいと考えていました。そう、いまま↙

この年のビデオゲーム界において特筆すべき事柄といえば、「ハイパーオリンピック」のブームが、まっさきに挙げられるだろう。

この、ハイパーオリンピックのヒットにより、スポーツゲーム、ことに「技重視」でない「力技重視」のゲームが台頭してきたのである。具体的に言うと、レバー操作の巧拙に関係なく、ボタンをひたすら叩けさえすれば高得点になる、といったゲームが、ゲームセンターを占領しかかったのだ。

しかし、このようなゲームは、ひとつの困った問題を作りだした。器具の使用がそれである。確かにボタンをはやく叩けさえすればよい、といった類のゲームでは、器具を用いればスコアは伸びるであろう。だが、その後に痛んだゲーム機でプレイする人間こそいい迷惑である。

ゲームプレイヤーは、そのゲーム機を、他のプレイヤーと共有しているのであるから、迷惑行為は慎むべきだ、などと考えさせるブームであった。



ムーン・パトロール（アイレム）

月面走行車の自機を2方向レバーで操り、走っていくというゲーム。地表は穴があったり、岩があったり、上空からは敵UFOが、地上からは戦車等が襲ってくる。ジャンプボタンとミサイルボタン（横と上に同時発射）を駆使して、この難関をくぐりぬけていくゲームだった。

ZOOM909（セガ）

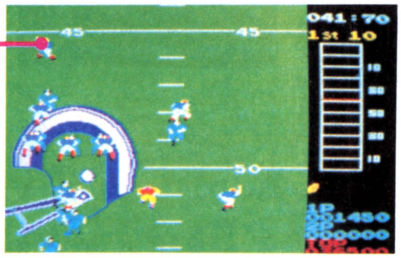
3D方式の画像に着々と乗り出してきたセガの3D第2弾。狭い左右を包囲されたロードでの戦闘シーンをはじめ、トーテムポールの間をくぐりぬける快感などは今でも思わず手に汗をにぎるほど。敵司令艦の4つのエンジンを破壊するところなどは、とてもアニメとは思えぬほどよくできていた。

エクセリオン（ジャレコ）

ジャレコのヒット作で、小学生から大人まで広く、そして息の長いゲームだった。内容は、ファイターEXをコントロールして、次々と襲いかかる敵をシングルビーム砲と、デュアルビーム砲で、撃破していく。4パターンごとに弾数が増えるボーナス面がある。異次元空間での空中戦なので、動き方がおもしろく、むずかしかった。

で陸上競技もなかったし、〝人間対機械〟ではなく、〝人間と人間のふれあえるゲーム〟を作ってみようと。
　そう決めてからは、朝からホッカホッカ弁当を持参して大学の陸上競技会を観戦して実際の感覚をハダで感じとったし、東京オリンピックや世界陸上競技選手権大会のビデオなどもみて研究しました。担当者のひとりが女子ヤリ投げのリラクにひかれて、強引にヤリ投げを競技種目に加えてしまったこともありました。
　じつはアナウンスの声は、はじめは日本語だったけれど、雰囲気がイマイチということで途中で英語に変更したんですよ。スコアは999万9990点まで可能なんです。だれかに達成してもらいたいなあ。

10ヤードファイト（アイレム）



ファーストダウンするとタイムアップ。インターセプトされると20ヤード、4回の攻撃で10ヤード以上進まないと10ヤードバック。タックルされたとき、レバーをガチャガチャと素早く動かすと3回まで振り切って走れた。

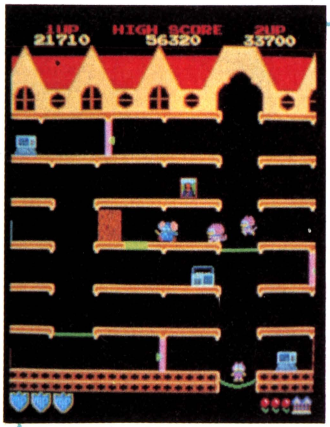
センジョウ（テーカン）

テーカン初の3Dグラフィックゲーム。レーダーと正面の画像とを照らし合わせ、見えない位置から迫りくる敵戦車を撃破するゲーム。
　近くの戦車はもとより、地平線の彼方の戦車を撃破したときの手ごたえがたまらなかった。

マリオ・ブラザーズ（任天堂）

このゲームは、1人用と同一料金で2人同時にプレイすることができた。マリオとルイージが協力し（1人用のときは別）、敵であるカメ、カニ、ハエを倒して得点を重ねていく。時たま裏切ることも……。
　操作は、2方向（左・右）で、ボタンでジャンプしたり、パンチをくり出したりする。パワーフロアをうつと、全床をうったのと同じになり、高得点ねらいなどに有効だった。

マッピー（ナムコ）の思い出



©㈱ナムコ

　僕が高校生のとき、同級生にたいへんな音楽好きがいた。しかし、ヤツはゲームが嫌いだった。なぜかといえば、ゲームの音楽が聞くにたえないものだから、という理由だった。
　そんなとき、音楽がデキシーランドジャズといった感じのマッピーが出た。僕は、嫌がるヤツをゲームセンターに連れていってみた。
　そうしたら、ヤツはエラく気に入ってしまったようでさっそくゲームを始めた。
　ところが、マッピーは見かけほどかんたんなゲームじゃないもんで、ヤツはいくらやってもクリアできなかった。とくにトランポリンから廊下に移るタイミングがつかめないらしく、結局トランポリンを破っちゃうんだ。それでヤツも熱くなって……。
　以来、ヤツは僕らのゲーム仲間になった。（氷水芋吉）

ジッピーレース（アイレム）の思い出

　バイクに乗ってオンロード、オフロードを交互に走り、LAからNYまでアメリカ大陸横断をするのが、このゲーム。
　軽快なメロディとともに走り回るバイクの姿に、「ウム、面白そう」というのが第一印象。ゲームを始めてみると、オフロードの所がなかなか抜けられない。「ウーン、むずかしい」というのが第二印象。
　その後数日でマップを覚え、急激にウデはアップした。
　しかし、今思うと、1面クリアしても次はスピードがあがるだけでマップは変わらない。もう少し工夫があったなら、もっと長く遊べただろうに……と思っているのは私だけだろうか。少し残念な気もするゲームだった。（有岡治）

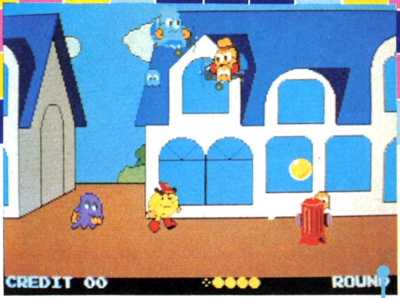
1984 Video Game Graffiti

「ギャプラス」(ナムコ)などの健闘もあったが、宇宙ものの衰退、スポーツものの増加という傾向はなおもつづいた。いわゆるカラテ・カンフーものがハズミをつけ、「空手道」(データイースト)、「カラテチャンプ」(データイースト)、「チャイニーズヒーロー」(タイトー)、「イー!アル・カンフー」(コナミ)などが代表的なマシンといえよう。この方向の頂点に立つのが、「スパルタンX」(アイレム)であろうか。そのほか「パンチアウト」(任天堂、ボクシングゲーム)、「グレートソードマン」(タイトー、フェンシングゲーム)なども発表された。

パソコンゲームの影響を受けたと思われる「ドルアーガの塔」も注目しておきたい。

アベックゲームからさらに一歩進んで、ふたつの画面をあいだに2人のプレイヤーが向きあう型(VSシステム、任天堂)が登場「VSテニス」などが発表された。

84年はこのように、つぎのステップに向けて、さまざまな試みと新たな可能性の追及が行われた年だったといえるだろう。



©(株)ナムコ

パックランド(ナムコ)

このゲームは、過去に登場した数々のパックマンを立体化させた長編ストーリーの大作! ボタンの細かい操作と童話のようなファンタジーの世界はこれまでになかったもの。各ストーリーは4ラウンド1トリップで構成され、8トリップクリア後は5~8トリップのループになる。

©(株)ナムコ

ドルアーガの塔(ナムコ)の思い出

ドルアーガの塔は、RPG(ゲームシナリオにしたがって、主人公の役割を演じていく)ゲーム。4方向レバーと剣を振るボタン1個を使用。ゲームの目的は、ドルアーガによって捕えられたカイを救い出すことだ。

はじめは宝物を出すことに興味があって、仲間で協力し数万円を使うほど、このゲームに燃えたな。その宝物が出たときの感動といったら(とくに31階)口ではいい表せないほどだった。時が経つにつれて、各面の宝物の出し方、使い方などがわかってきた。そして、スーパーブーツなしで60階クリアなどの遊び方もやれるようになった。

われわれゲーマーとしてはこのゲーム以上の力作を各メーカーに期待したいところだ。

(中嶋限界)

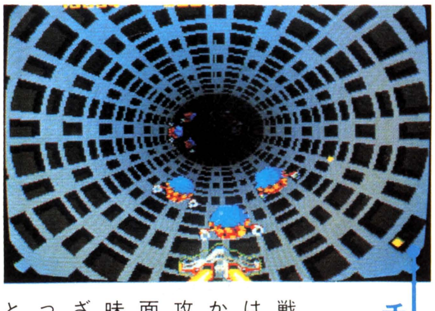
©(株)ナムコ

ギャプラス(ナムコ)

ギャラクシアン、ギャラガの延長線上にあるゲームで、敵に奪われたブラスターヘッドを奪い返して合体すると、ファランクス、ハイパー、サイクロンなどの武器が使え、攻撃力が大幅に増大する。しかし、あることを・・・すると旗が出現し、それを取れば自機が1機増えるというワザがあり、これがゲームの面白さを半減させたと思う。

VSテニス(任天堂)

テニスがVSシステムになった。過去のテニスゲームがたとえどれほどのものであれ、やはりテニスは2人同時にできるのが望ましい。手持ちラケットはたがいに3本と限られてはいるものの、そのリアルなプレイヤーの動きには、本もののテニス好きも思わずのめりこませる、そんな魅力がある。

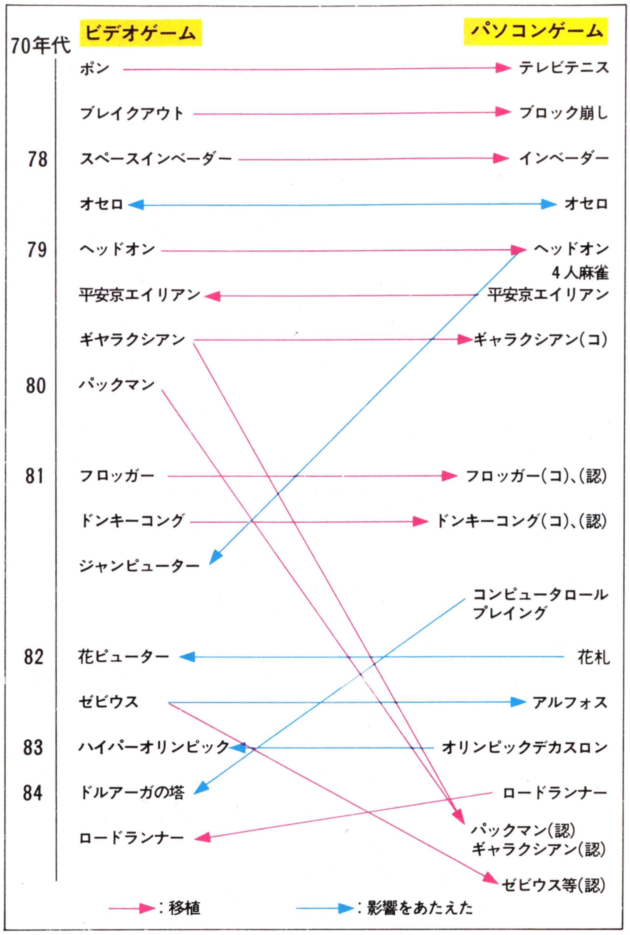


チューブ・パニック(日本物産)

ミステリーゾーンでの攻防戦を中心に展開するゲーム。はてしなくつづくゾーンのなかで無数の敵からつぎつぎと攻撃をしかけられ、それを正面撃破するか、よけるかして味方母艦のいる宇宙空間をめざす。SF映画の主人公になったような素晴らしい臨場感と劇的シーンが思い出深い。

文/有岡治・植村番北・中嶋限界・中藤保則・日比野恭彦・氷水芋吉・屋鋪佳範

ビデオとパソコンゲーム交流史



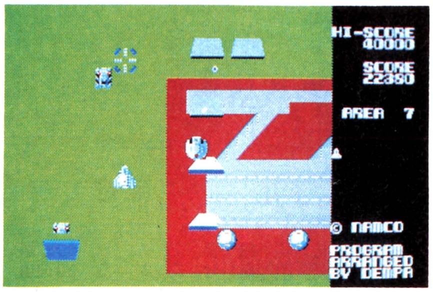
ビデオゲームからパソコンへ

パソコンゲームとビデオゲームの交流の歴史をさかのぼると、パソコンという名前が定着する以前にまで行き着く。ホビーコンピュータの表示装置としてテレビが使われ始めてすぐに、テニスゲーム(「ポン」タイプ)や、ブロック崩しなどが移植された。このころは、ホビーコンピュータとビデオゲーム用のコンピュータでは、ハードウェアの差がなく、ゲームの内容も、ほとんど変わらないものだった。

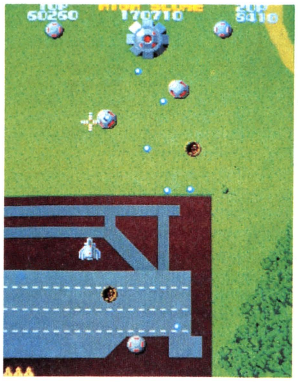
その後、ビデオゲーム界では、空前のインベーダーブームとなり、パソコン(当時は「パーコン」のほうが一般的だった)にも多数移植された。

と、ここまではビデオゲームからパソコンへの一方通行だったのだが、ここで変り種が現れた。それが、「平安京エイリアン」だ。平安京エイリアンは、某大学のクラブで考案され、いわば、パソコンからビデオゲームのほうに移植されたのだ。

といっても、ビデオゲームからパソコンへと、移植のオンパレードは変わらない。ヒット作は、片っ端からパソコンで走るようになった。ヘッドオン、ギャラクシアン、パックマン、ドンキーコング、クレイジークライマーなどなど。



▲パソコン用ゼビウス（X1）


▲ビデオゲーム用ゼビウス(Ⓒ(株)ナムコ)

ところが、ここにひとつ問題があった。「著作権」だ。これをかんたんに説明すると、たとえばパックマンを例にとると、パックマンのゲームというのは、いわば映画みたいなもので、同じようなパックマンが同じような迷路を動くならば、いくらプログラムが違っていてもそれは「盗作」で、法律にふれてしまうことになるのだ。

それまでに、移植ゲームを大量に販売していたある出版社が、裁判で敗訴してからというもの、(無認可)移植の全盛期は終わりをつげた。

しかし、それで移植ゲームが、完全に消滅してしまったわけではない。今度は、ゲームメーカーによる移植ソフト、及び、メーカーからの認可を受けた移植ソフトが大々的に登場。これがまた大好評で、特に、ナムコ、コナミなどによるMSX用ソフトや、電波新聞社の移植ソフトなどは、本物そっくりで、完成度の高さにも定評がある。

影響をあたえあうビデオとパソコン

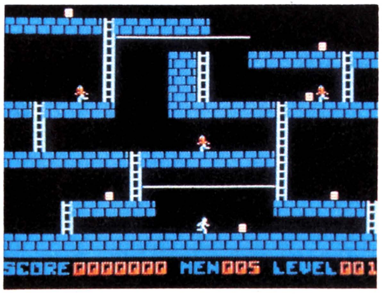
また、最近の移植でビックリする例として、ロードランナーがある。

これは、パソコンからビデオゲームへの移植なのだが、オリジナルはなんとアメリカ生まれ。もともとアップル用のゲームであったのが、まず日本のパソコンに移植され、それからビデオゲームに移植されたのだ。

これには逆の例もあって、日本のビデオゲームのフロッガー、ディグダグ、ドンキーコング、などが、アメリカのパソコン版で大ヒットした、ということもある。

ところで、移植の歴史だけがパソコンとビデオゲームの交流史ではない。それぞれがたがいに影響をあたえあった、という部分もある。

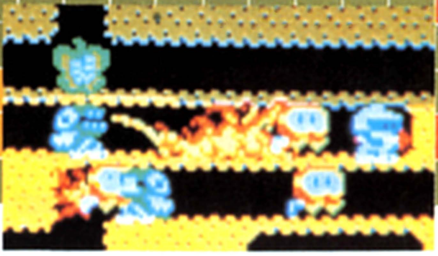
▲コンピュータロールプレイングゲームのアイデアをとり入れたドルアーガの塔(Ⓒ(株)ナムコ)



◀パソコンからビデオゲームへ移植されたヒット作ロードランナー(アップル)

たとえば、最近のナムコのロールプレイング・アクションゲームは、パソコンのロールプレイングゲームの面白さを、ビデオゲームに取り入れようとして企画されたものではないか、と考えられるが、これなどが良い例だろう。

これからは、ビデオゲームのハードウェアはさらに高性能化していき、また、パソコンゲームでは長時間を要するものが多くなるなど、双方ともに移植しにくくなるだろうが、これからも、たがいに影響をあたえあって、より良いゲームを提供していってほしいものだ。



隠れキャラクイズ39

キミなら何問とけるかな?

ビデオゲームのおもしろさといったら、なんといっても隠れキャラ。他人の知らないキャラを見つけたときの気分といったら最高だね。さてさて、キミは次の隠れキャラクイズ39問中、何問とけるかな?

ACT 1 愛しのナムコ編

Q1 「ディグダグ」の、フルーツターゲットって、どうやって出したかな?

1 岩を2つ落とす
2 岩を256発撃つ
3 プーカを2匹連続で倒す

Q2 「マッピー」の、ニャームコのご先祖さまの形は?

1 猫形
2 二等辺三角形
3 円形

Q3 数々の謎を残した「ゼビウス」で、出たというウワサが聞かれないものは?

1 牛
2 クモ
3 犬

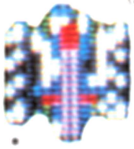
Q4 「ゼビウス」で、ジェミニ誘導とは?

1 ガル・ザカートの爆発の中心に行って4発の誘導弾をソルバルウの周りに回らせること
2 エリアーで地上物をすべて破壊し、森の中のある場所を破壊すると、それ以後ザッパーが誘導弾になること
3 ゲーム開始直後に右側に寄ってブラスターを連射してプログラマーの名前を出して、点数をかせぐこと

Q5 写真で、「グロブダー」のグロブダーはどっち?

(1)

(2)



Q6 「グロブダー」の、ある面で、あることをすると、プログラマーの名前が出るが、それは何面?

1 1面
2 34面
3 44面

Q7 また、プログラマーの名前を出すためにはどんなことをすればいいのだろう?

1 フォートレスを破壊する
2 敵を倒さずに1分間待つ
3 灰色のフロッサーだけを残して待つ

リブル・ラブル編

Q8 「バシシ金縛り」と呼ばれる現象は次のうちどれ?

1 トプカブを一度に囲もうとして動けなくなること
2 ガーゴルとホブリンに囲まれて、逃げようがなくなること
3 連続してシェアーにラインを切られ動けなくなること

Q9 マジックアイテム（隠れキャラ）が出る季節は?

1 春
2 夏
3 秋
4 冬

Q10 奇跡を起こすために、そろえなければならないのが、キーワード。その中で、7文字のキーワードは、「RAINBOW」と、もうひとつは?

1 JUMPING
2 BEEPERS
3 FANTASY

Q11 100000点のゴールドクラウンの出る確率は?

1 256分の1
2 1万分の1
3 30分の1

SF(スペシャルフラッグ)編

Q12 一時、「これが出なきゃナムコのゲームじゃない」とまで言われた、SFのルーツは?

ハイスコア人間登場!!

ぺったんピュー 45面 114万点プレイヤー

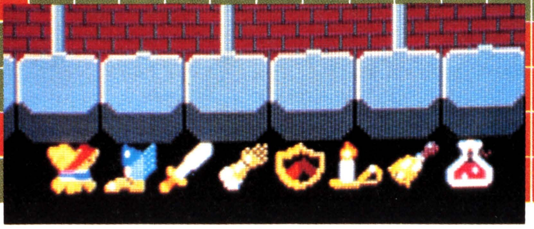
植村省北クン 18歳 (VG) マニアプレイヤー連合協会本部長

得意なゲームはたくさんあるが、ぺったんピューにしぼってハイスコアを出すコツを伝授しよう。24面までは必ずぺったん子とピューすること、各種プレートの動きを完全に覚えること、これがコツだ。

リバレーション 85万点プレイヤー

中嶋限界クン 17歳 (VG) 連合副本部長

「リバレーション」は、先日ギブアップまで行きました。必勝法はできるだけ早く敵の装甲車に乗り移ること。ドラムカンの影が緑色だったら、撃つと鷹になり、触れると1機ふえます。


*

*

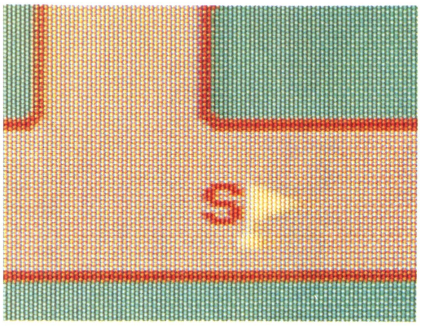
1 ゼビウス
2 パックマン
3 ニューラリーX

Q13 次のゲームのうち、SFが出ないのは?
1 パックランド
2 ゼビウス
3 リブル・ラブル
4 ギャプラス

Q14 「ギャプラス」で、1面のSFを出した後、あることをするとマイシップが変わる。その「あること」とは?
1 一番上の段に行って、レバーを少し動かす
2 100円入れる
3 クイーンに体当りする

Q15 「ゼビウス」で、最初にSFが出る場所は?
1 川
2 地上絵の尻尾
3 ガル・バーラの左上

Q16 写真のSFは、次のうちどのゲームのものだろう?
1 ゼビウス
2 ギャプラス
3 ニューラリーX



*

ドルアーガ編

Q17 まずは小手調べ。1階の宝の出し方は?
1 扉を開けてからもどる
2 グリーンスライムを3匹殺す
3 レッドスライムの呪文を受ける

Q18 18階の宝は?
1 本
2 つるはし
3 剣

Q19 主人公ギルの恋人で、女神イシターに仕える女の子の名は?
1 アヌ
2 カイ
3 コイモ

Q20 31階の宝の出し方は?
1 プレイヤーのスタートボタンを押す。
2 シルバークォックスとすれちがう
3 四隅に行く

パックランド編

Q21 パックランドの宣伝用コピー(宣伝文)は?
1 不思議なことが当たり前
2 ふしだらなことはいけません
3 ナムコのゲームもアタリまで

Q22 ヘルメットの出し方は?
1 屋根の上でバイオリンを弾く
2 敵の頭の上に乗る
3 トリップ最初のラウンドで、サボテン、消化栓等を押す

Q23 地上物を進行方向と逆に押すと、さまざまな不思議が起きるけれど、次のうち、ありえないことはどれ?
1 ワープ
2 地下にもぐれる
3 透明になる

Q24 たまに出るギャラクシアンの点数は?
1 567点
2 7650点
3 43210点

Q25 妖精の国からの帰り道に出ないものは?
1 風船
2 スペシャルパック
3 ピンクのパックマン

Q26 屋根の上に乗るパックマン。その方法は?
1 途中にあるバネを使ってスーパージャンプ
2 消化栓の上に乗って、水で持ち上げてもらう
3 プレイヤースタートボタンを押すとジャンプ力が増す

*

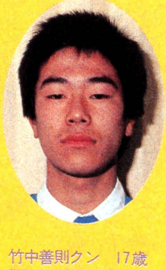
Q27 ラッキーパックの出し方は

イーアルカンフー100万点プレイヤー

イーアルカンフーは、レバーを行きたい方向に2回倒すと早く走れる。また、各面ごとにドラゴンが弱点を教えてくれるので、そこをつくのもコツだ。

丸山秀樹クン 18歳(足立アミューズメントクラブ代表)

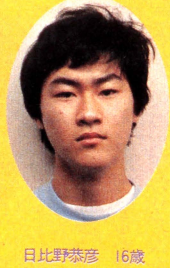
ロードファイター100万点プレイヤー



ロードファイターには隠れキャラが多い。モグラ、恐竜、ファントム、コナミマン、汽車などが出てくる。パーフェクトボーナス10000点が入るコツあり。

竹中善則クン 17歳(闘幻狂会長、通称BAMBOO)

チャイニーズHERO 1500万点プレイヤー



クルクルランドの隠れキャラ、ボスウニラの出し方を教えよう。ウニラをすべてつぶす(10数面までは7匹)。するとボスウニラが現れる。これをつぶせば5000点。

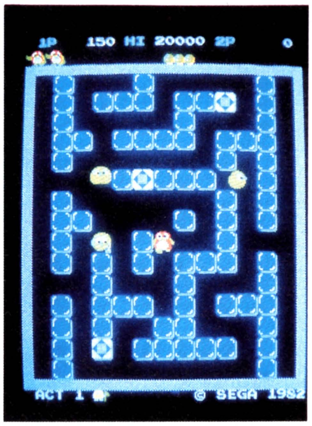
日比野恭彦 16歳(親遊会会員)

ACT 2 さすらいのゲーマー編

1 サボテンの両側をこする
2 ヘルメットで敵に体当たり
3 パワーエサを取り、5匹のモンスターを、紫のモンスター(スー)を最後にして取る

Q28 パックランドのポスターには、ほかのゲームのキャラクターが隠れているけれど、それを次の中から選ぼう(何個でも)。

1 トプカプ
2 プーカ
3 ニャームコ
4 マッピー



Q29 「ザ・運動会」では、驚異の2万点ボーナス(風船20個)が出ますが、さて、そのとき、あとからちゃっくんが持ってくる風船は何色だったでしょうか。

1 青色
2 赤色
3 黄色

Q30 「ハイパーオリンピック」で(もちろん旧ハイパーね)、9面をクリアすると、9TH MATCHなんたらと表示されますが、さて10面をクリアすると、なんと表示されるでしょう。

1 10TH MATCH
2 HOW MATCH
3 ©TH MATCH

Q31 「ペンゴ」は、スノービー2匹をダイヤブロックで封じ込め、残りのスノービーをすべて退治します。さて、2匹のスノービーが逃げて行くのは、ゲームが始まって何分後でしょう。

1 1分後
2 3分後
3 5分後

Q32 「フリッキー」には、50万点のウサギが出ますが、さて、これは何面に出るでしょう。

1 23面
2 30面
3 34面

Q33 「ザビガ」でザビガ人と呼ばれる白い敵が出ますが、これは1匹何点でしょう。

1 5000点
2 5001点
3 501点

Q34 「サーカスチャーリー」で、6面をクリア後、イルカを見るためにはどの競技を選べばよいでしょうか。

1 トランポリン(3面)
2 曲乗り(5面)
3 空中ブランコ(6面)

Q35 「新入社員とおる君」で、まず最初の面で出る隠れキャラとは、ズバリなんでしょう。

1 チャーリー
2 コーヲ
3 女の子

Q36 次のゲームには、すべて100万点以上の隠れボーナス等があります。そのボーナスキャラを出すには、最低何ラウンドプレイしなければならないでしょうか?

A フリッキー
1 19 2 31 3 42

B スターフォース
1 2 2 3 3 7

C ミステリアスストーンズ
1 2 2 3 3 5

D チャイニーズHERO
1 2 2 6 3 7

E 1942
1 18 2 29 3 32

Q37 次の隠れキャラは、何というゲームの隠れキャラでしょう。次の3つから選びなさい。

A ツタンカームのオウム
1 ハイパーオリンピック'84

*

パックランド(普通設定)240万点

有田吉文クン 17歳
(VERTEX会員)

パックランドの必勝法は、1、何十点で何本目が押せるか覚えること。2、敵の攻撃のリズムを覚えること(R33から少し変わるので注意)。3、ピンチのときでも冷静に。

エクイテス1000万点プレイヤー

中村 敦クン 14歳
(通称 OUTER GAP)

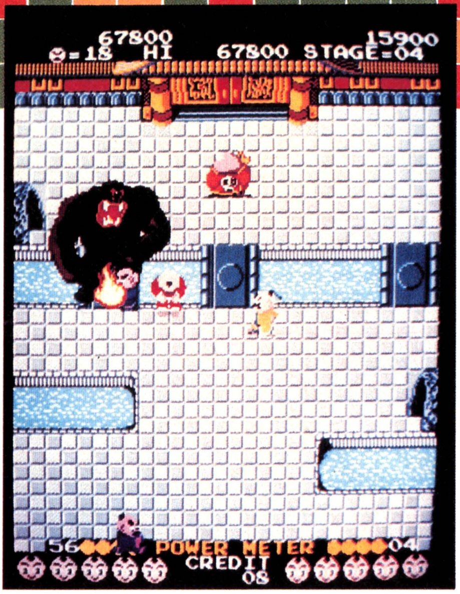
エクイテスでは、まず残機数をためること。隠れEXTENDでは必ずふやすこと。そして、恐ろしいスパイダー地帯は絶好の点のかせぎ場(1匹1000点)だ。

チャイニーズHERO490万点プレイヤー

浜田敬介クン 15歳
(通称 GUN)

チャイニーズHEROの高得点のコツといえば、モンスター。1回攻撃で決まるごとに3000点、色ちがいを殺せばルーレットができて、100万~0点入る。火の玉は少々難しいが高得点のポイント。

Video Game Graffiti



2 タイムパイロット'84
3 チャイニーズヒーロー

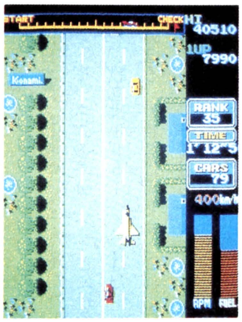
B 馬
1 サイフォン
2 ノバ2001
3 フィーチャースパイ

C ペンゴ
1 マーカム
2 ミスタードゥ
3 フリッキー

D 人魚
1 メタルソルジャーアイザック
2 ファイアバード
3 ジャイロダイン

E コナミマン
1 サーカスチャーリー
2 ハイパーオリンピック
3 ロードファイター

F ネズミ
1 ザ・ギネス
2 ジェネシス
3 B-ウイング



Q38 次の9つのなかで本当にある隠れEXTENDを3つ選んでください。

1 ニコちゃんマーク
2 おさいふ
3 お年玉袋
4 チェッカーフラッグ
5 ワシ
6 タマゴ
7 宝箱
8 単葉機
9 ファントム

Q39 次は本当かウソか見分けてください。

A デコとはテーカンのこと
1 本当 2 ウソ

B 隠れキャラとはプログラムのミスである。
1 本当 2 ウソ

C バトルスはゼビウスのデッドコピーである。
1 本当 2 ウソ

D スターフォースはセンジョウの基板を改造したものである
1 本当 2 ウソ

E スペシャルフラッグはドルアーガの塔にも出てくる
1 本当 2 ウソ

F 忍者君をつくったメーカーはタイトーだけである。
1 本当 2 ウソ

以上、39問全問正解の人は、はっきりいって何とかと紙一重の人、5問ぐらいはずれた人はかなりのゲーム通、10問以上まちがった人はもう少し勉強してほしいな。でも、ゲームのことを知らなくても楽しめるのがゲームのおもしろいところ。さあ、レッツ・ゴー・ゲームセンター！

B-ウイング 1億点プレイヤー

石川さとるクン 11歳

1000万点を出すコツは、まず第1にバグを知ることだ。そのバグはウイングを着けると同時に、あることをすると、みるみるスコアが上がっていき、機数もふえていくんだ。

ギャプラス 1000万点プレイヤー

長尾光照クン 15歳（通称 WINDOW）

ギャプラスで高得点を出すには、早い動き、メチャクチャな画面をきちんと見る目を養うこと、そしてスペシャルフラッグを出すことだ。自機の変型は初心者は1面、上級者は31面以降がいいだろう。

解答編

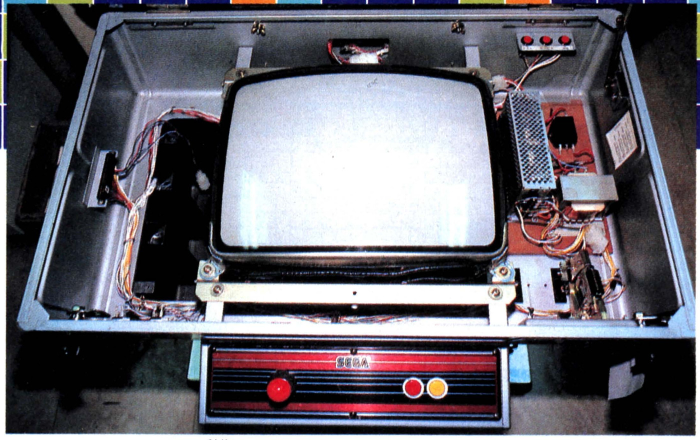
Q1→1 2と答えた人は、ゼビウス中毒だろう（2は、ゼビウスでのバキュラの壊し方）。 Q2→3 Q3→1 Q4→1（3は実際にできることだが、2はまったくのデタラメ。試してもムダ）。 Q5→2 Q6→2 Q7→3 Q8→3（シェアは別名「イワシのカマ」と呼ばれている。用心しよう）。 Q9→3 Q10→3（なかなか出ない「FANTASY」がそろうと……これはもう、ピコレットの世界）。 Q11→1（コンピュータにくわしい人はわかるが、256という数は、1バイトで表せる数で、コンピュータと関係が深いのだ）。 Q12→3 Q13→1（一見すると全部出そうだが、パックランドでは、スペシャルはスペシャルでも「スペシャルパック」が出る）。 Q14→3（これをすると、マイシップが3連射のできる物に変わる） Q15→1 Q16→3 Q17→2 Q18→3 Q19→2（3の「コイモ」という人を知らない人は、ナムコの広報紙『NG』を読もう）。 Q20→1（ゲーム中にこれを使うなんて、今までだれも考えなかったことだろう）。 Q21→1 Q22→3 Q23→2 Q24→2（7650点） Q25→3 Q26→2 Q27→3（1は、あるラウンドでのスペシャルパックの出し方）。 Q28→全部正解 Q29→3 Q30→3 Q31→2 Q32→3 Q33→2 Q34→1 Q35→1 Q36→A-3（女の人・100万点） B-1（ゴーデス・100万点） C-1（富の神・1000万点）またはコンビネーション1億点） D-2（ルーレットチャンス・最高100万点） E-3（ファイナルボーナス1000万点） Q37 A-1 B-1 C-3 D-3 E-3 F-1 Q38 3、5、8 Q39 A-2 B-2 C-1 D-1 E-2 F-1 G-2

作／氷水芋吉・小山祥之・中村敦　＊はすべて©㈱ナムコ

ビデオゲーム制作現場ルポ［セガの場合］

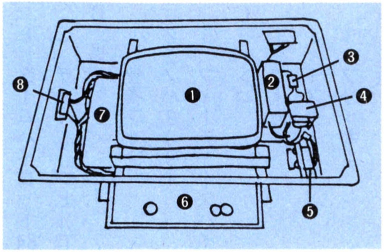
秘密のベールに包まれた、開発現場直撃取材！

めまぐるしく新ゲームの登場する、ビデオゲームの世界。いったい誰がこんなに次から次へ開発しているのだろうと思ったら、何とその現場を支えているのはヤングパワーだった。彼らもつい先ごろまではBEEPの読者諸君と同じゲームフリークだったのだ。



▲テーブル型ゲームマシンの天蓋を外したところだ。1972年頃から、一挙にゲームマシンの主流となってしまった観のある、このテーブル型は、日本独自のアイデアによるものなのだ。これの登場によってビデオゲームはゲームセンターから躍り出て街に溢れた。ビデオゲームの新時代を告げることになったエポックメーキングマシンというわけ。LSIの発達によって、ROMボードはすっかりコンパクトになってしまい、何だこれだけしか入ってないのかとガッカリさせるかもしれない。インベーダーゲーム全盛期には、このROMボードをそっくりハードコピーしてしまったりする悪徳業者も現れた。

①テレビモニター　②レギュレーター　③フィルター　④トランス　⑤コインシュート　⑥コントロールパネル　⑦ボード　⑧コネクター



新ゲーム「ピットフォールII」を探れ

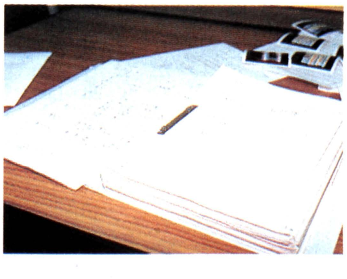
いまやゲームセンターの花形になったビデオゲーム。何といってもあのインベーダーゲーム以降にめざましい発展をとげたものだ。日頃お目にかかるこのビデオゲームは、いったいどこで、だれが、どのようにして作るのか案外知られていないのだ。誰もが興味のあるところ。現在、国内には14社こうしたビデオゲームを作っているところがある。その中でもこの業界の老舗であるセガエンタープライズ社をたずねてみた。

セガ社は日本におけるアミューズメントビジネスの草分け的存在で、設立は１９５１年にさかのぼる。創始者はデビット・ローゼンで、現在もビデオゲーム界のけんいん役としてがんばっている。

▲「ピットフォールII」研究開発の責任者、安田部長。きびしい人だ。

京浜急行羽田線の大鳥居駅から5分ほどのところに、われらがセガ社はあるのだ。たいへん失礼ながら、どうせ小さな町工場だろうと思って訪ねたら、とんだ思い違いだったのだ。研究開発部門だけでも立派なビル。しかもその入口にはパスワードでしか開かない電子ロックのスチールドアが立ちふさがっていた。この世界はアイデアの勝負。ちょっとした秘密の漏れが命取りなのだ。その厳しさをうかがわせる入口だ。あのインベーダーブームのときのことを思い出してみれば、当時無断コピーというか盗作というか、とにかくオリジナルメーカーはたいへんな目にあっている。これくらいの防衛は当然というもの。なにしろひとつヒットゲームが出ると、ワッと世界中でその類似ゲームがあふれる業界だ。

そのビデオゲームの歴史はというと、これが意外に浅いのだ。ゲームフリークのきみなら聞いたことのある、アメリカのアタリ社がそもそもの発端なのだ。同社が１９７２年に設立されると同時に発表したポンというゲームがそれだ。これはいうまでもなく、ピンポンゲーム。ひょっとしてプレイしたことあるかな？　これのヒットでようやく業務用のビデオゲームは、ビジネスとしてひとり立ちしたといっていい。

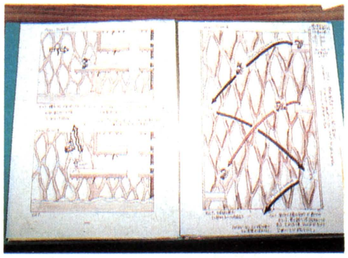


◀けんけんがくがくの企画会議の結果を、この分厚い仕様書としてまとめるのだ。この段階ではゲームの全体の流れがほぼ確定する。

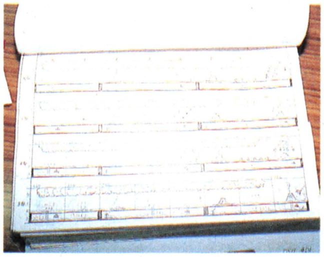
そのピンポンから十数年を経て、ビデオゲームはすさまじいテンポで発展してきたわけだが、今回取材させていただくことになったセガ社の新ゲームは、いったいどんなものだろう。ワクワクして開発部長の安田さんにたずねた。

『ピットフォールIIというんですが、まあアドベンチャーゲームといったらいいかと思います。ブームの先取りになるんじゃないかと自負しています」とのお答え。

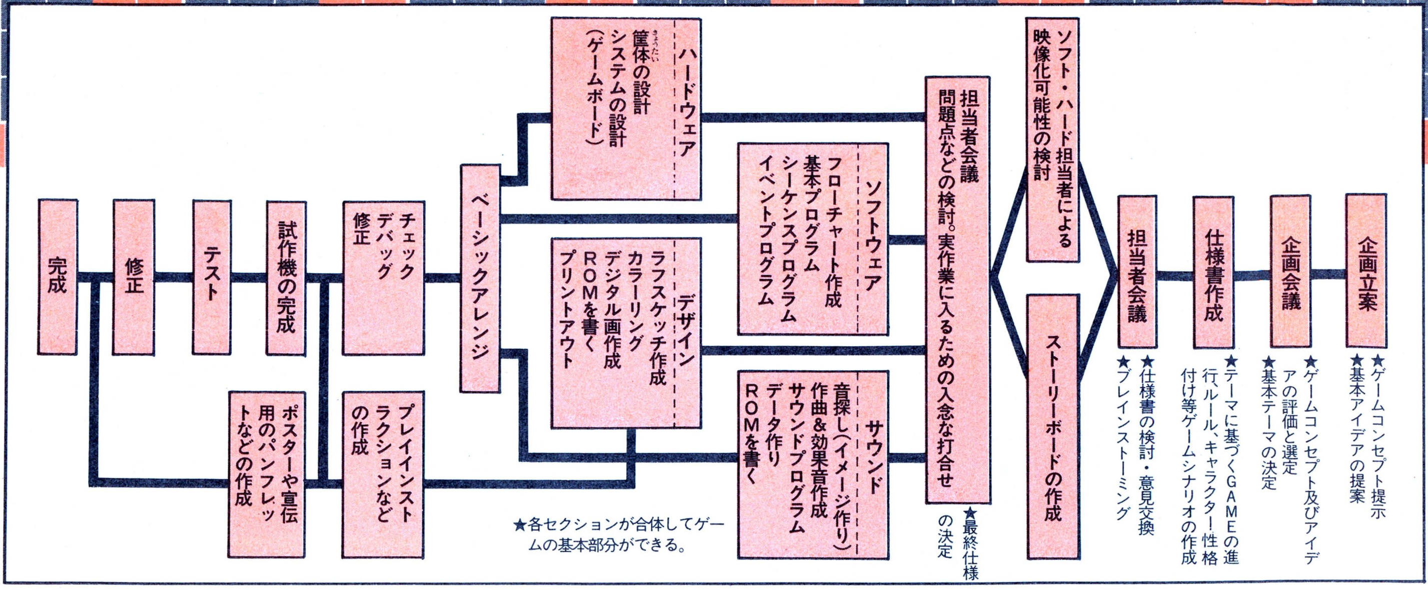
さっそく鉄のトビラに閉ざされた、部外者立ち入り禁止の開発現場に案内してもらうことになった。



◀ゲームの主役であるキャラクターは全体の成否を左右する重要なものだ。左は企画のたたき台となる絵コンテ。右はゲームの流れを示す図。



◀ピットフォールIIの主役、地下迷路の絵コンテ。何が出て来るのかわからないハラハラワクワクのフューチャーでいっぱいだ。



開発戦線はヤングパワー爆発！

最初に案内されたのは、新しいゲームのための企画会議だった。もちろん議題はピットフォールIIだ。すべてのゲームはこの企画会議から始まる。

ここには各部門から代表が集まる。ソフト、ハード、サウンド、キャラクターなどの専門家だ。すでに提出されているゲーム企画書にもとづいてそれぞれの立場から意見をぶつけるのだ。

今回のゲームはアメリカのアクチビジョン社のパソコンゲームがベースだという。それにアーケードゲームとしての独自性をどう盛り込むかが、この会議のテーマとなった。

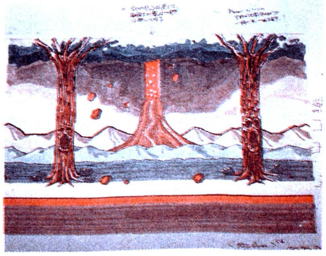
この時点ではキャラクターデザイナーのほうからかなりでき上がった絵コンテが提出されていた。この絵コンテ、手で描くのではない。デジタイザという、グラフィックコンピュータによって描き、カラープリンターによってペーパー化されたもの。それをもとにして、ゲームとしての新奇性であるとか、面白さ、意外性であるとかがほり下げられるのだ。当然といえば当然かもしれないが、この会議の顔ぶれが予想以上に若いのに驚いた。ゲームの開発の中心となっているのは二十代前半の社員なのだ。ちょうどビデオゲームが登場した頃に、ママの監視の目を盗んでゲームセンターへ通った世代というわけ。その柔らかい頭で自由に意見をたたかわして、ユニークなゲームが生まれてくるのだ。これだけでもゲーム開発部の秘密が見えてきた。

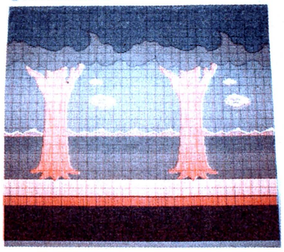
▲企画会議は若いスタッフが中心となって終始自由闊達な雰囲気のうちに行われる。

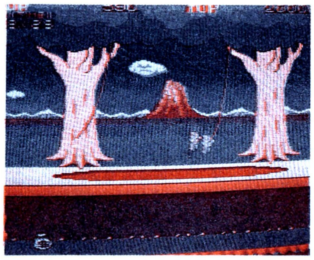
この会議において、ひとあたり意見が出そろったところでゲームクリエーターと呼ばれる企画者がまとめていく。これでゲームの骨組みが決まるということになる。

ピットフォールIIというゲームがどういうものかを簡単に説明すると、迷路になった洞窟をプレイヤーの操るキャラクターが宝を求めて駆けまわるというもの。その間には、例によってさまざまな敵が行手を妨げる。そうなのだ、大枠としてはなじみ深いロールプレイと、アドベンチャーを組み合わせたものだ。これに地上部分もふくめ、かなり複雑なものとなっているようだ。これは後日談なのだが、この複雑さのためバグ取りがやはりたいへんで、迷路の一部に欠陥があることに最後まで気付かないという一幕もあったと、スタッフのひとりが笑って話してくれた。

パソコンゲームと違い、こうしたアーケードゲームはお金を入れてお客さんに遊んでもらうためには、見た目のとっつきであるとか、あきさせないフューチャーであるとかが厳しく問われるという。総じてビデオゲームの製作過程は映画によく似ているようだ。とくに近頃サウンド作りが重要になっているというから面白い。このためにサウンドクリエーターという専門家もゲーム作りに加わっているのだ。ゲームにあわせて譜面を書くことから始まるそうだ。


▶デザイナーはまず画面やキャラクターのラフスケッチを書き起こす。


▶ラフスケッチをもとにデジタイザで作画し、細部をさらに検討する。


▶かくして完成した実際のゲーム画面。動きも加わって面白おかしく…。

Video Game Graffiti

▲▶プログラムはこのキーボードによって打ち込まれるのだ。このマシンでバグを取り、完成したあかつきにゲームマシン用にROM化される。この開発室には、ズラッとプログラミング用コンピュータが並ぶ。

▲ゲームの主役、キャラクターはこのデジタイザのCRT上で、ライトペンを使って描かれるのだ。描く人はキャラクターデザイナー。完成したキャラクターは、このマシンによって直接ROMに書き込む。

制作現場は地道な闘いが続く！

さて、企画会議から出て来たゲームを各セクションでは具体的にどのように製作作業を進めていくのだろうか。次に各現場をのぞいてみた。

建物のワンフロアーを一杯にCRTとキーボード、それにさっきも出てきたデジタイザが占めているのが、いわずと知れたソフトの部門だ。ここでプログラムが作成され、キャラクターが描かれる。非常にシステマチックに事は進められ、たとえばゲームのキャラクターはデザイナーの手でデジタイザを介して、直接ROM化されてプログラマーのほうに渡されるのだ。プログラマーはそれを同時進行で作成しつつあるプログラムにのせる。おおよそ、ひとつのゲームに7～8人が関わるのだそうだ。ここもやはり若者が中心で、明るい雰囲気に溢れていた。秘密厳守のいかめしい掛け声も他人事のようなのだ。何といってもコンピューターだらけのこの中に、ギャルもいるのだから意外だ。彼女たちの仕事は、どうやらキャラクターデザインらしい。

この部屋の奥にスケジュール表が掛かっていた。そこには各チームごとに作業完了の目標日が書かれ、その下にはワーイ終ったヨ！などと楽しげに書き込まれていたりする。

みんな本当にこの仕事が好きでやっているのだ。思い思いのペースでキーを叩いていた。ちょうどここでピットフォールIIのデバックをやっていた。1人がプレイヤーになり、隣りでプログラマーがキーボードでゲームを制御しながらバグを探すのだ。ただひたすら根気のいる作業。どんなゲームもこうした地道なプロセスから生まれる。これからはゲームセンターでプレイするとき、プログラマーのこうした労力をかみしめてみたいところ。

次にのぞいたのは、メカニズムの開発部門。つまりゲームマシンとしての体裁というか、容物の作製が仕事だ。

一番ポピュラーなテーブルタイプから、アップライトと呼ばれる縦型のものなどを、設計して工場に回す。やはり何といってもテーブル型のものこそ、日本のゲームメーカーの生み出した画期的な方式なのだ。これが出てから一挙にビデオゲームが一般化したという、歴史的なアイデア。このセガではもちろんこうした容器部分の専用工場を持っている。

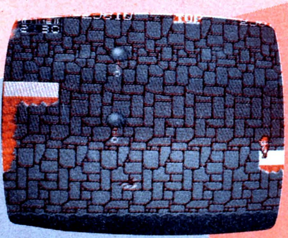
◀ゲームの仕様書をもとに、プログラマーがコンピュータのキーボードを叩くことから全ては始まるのだ。

こうしてビデオゲームが立案されて、プログラムが書かれ、ゲームセンターに出てくるまでの工程をすべてたどったわけだが、聞くところによると、現在ビデオゲームの市場生命はわずか数ヵ月足らずだという。これだけの労力を必要としてなおそれだ。じつに苛酷な世界なのだ。

◀同じ建物の別のフロアには、ハードや、筐体と呼ばれるゲーム機の設計、試作をする部門もある。

●これが完成PITFALL IIだ！

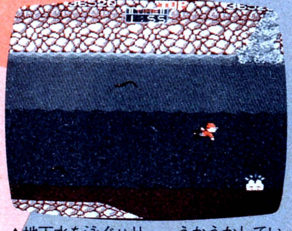
古代遺跡に隠された秘宝をさがし求めて、ピットフォール・ハリーの冒険が始まった！　野を越え、森を抜け、さまざまな危機を脱してハリーは進む——。地下洞窟には、滝あり、トロッコあり、風船飛行あり、さまざまな難関が待ちうけている。さあ、頭脳を刺激して迷宮の謎を解き明かしていこう。痛快アドベンチャーゲームだ！



▲右から左に移るには風船にうまく乗らなければならない。魔法をうまく使えば隠れキャラ、黄金バットが現れるぞ。

▲ロープからロープへ、飛び移るタイミングがむずかしいぞ！　落ちたら下の池を泳いで渡らなければならない。

▲地下にうずもれた古代遺跡。アステカ風の壁画がなかなかキマっている。神殿の宝物をとると、1ラウンド終了だ。



▲地下水を泳ぐハリー。うかうかしていると海ヘビが現れ、ふれられると毒がまわって死んでしまうので要注意！

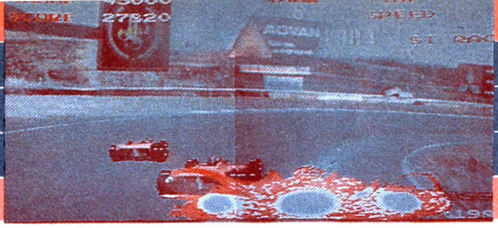
●取材・文／森ゆうじ　撮影／須藤英一

新しいゲームワールド・VDゲーム

（VD：ビデオディスク）

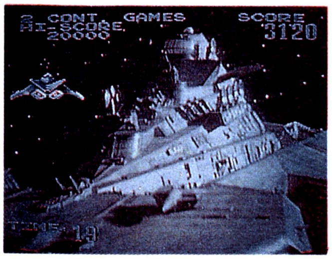
VDゲームがビデオゲームを変える？

脚光を浴びるVDゲームはビデオゲーム発展の起爆剤（きばくざい）になりうるか



▲サーキット実写のド迫力はVDゲームならでは（セガ・GPワールド）

▶タイトーのVDゲーム、レーザーグランプリ



▲スターブレーザー（セガ）

ビデオゲームの行方をにぎるひとつのカギはVDゲームだろう。このゲーム、なんといっても画面の美しさが売りものだ。すでにプレイした諸君も多いだろう。従来のビデオゲームとはなにが違うのだろうか？ 世界で初めてゲームマシンを送り出したセガにその秘密を公開してもらった。

これまでのビデオゲームでは、画像はパソコンゲームと同様にプログラムによって、いわばデジタルで表示するわけだ。

これにたいしてVD（レーザーディスク）はいうまでもなくVDで映像を映し出す。さらにVDの場合には、背景画面を実写画像として、キャラクターをデジタルで載せるという複雑な手法を使ったりする。

セガの最新VDゲームであるGPワールドを例にとると、まず背景であるサーキット路面を実際のサーキットで撮影してきて、編集したうえVD化する。つぎにプログラム上で構成されたレーシングカーをそのアナログ画面に重ねるんだ。プレイヤーの操作によって、そのレーシングカーが右に左に動くのは、デジタルによるというわけ。

ここでVDゲームが作られるプロセスをかんたんに整理しておこう。

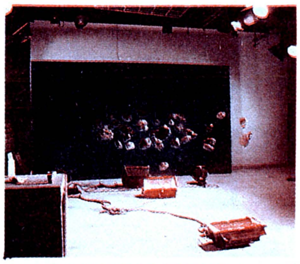
① まず背景画面の撮影を映画会社に依頼する。
② 撮った映像を編集してVD化する。
③ 最後にレーシングカーを画面に入れこむプログラムを作成し、VDとマッチングする。

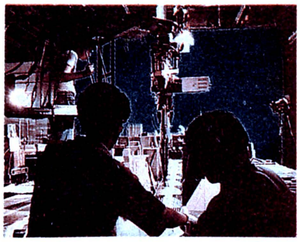
以上の説明でわかるようにVDゲームは映像ソフトとプログラムソフトの2系統によって構成されているのが特徴（くわしくは次ページ参照）。

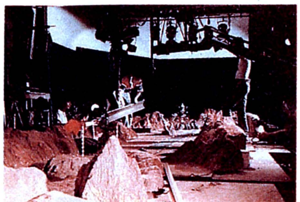
セガの開発担当者の話では当初このデジタル化された画像と実撮影映像とのマッチングがたいへん難しく、レーシングカーが空中を飛んでいるように見えることもあったそうだ。またわが国初のVDゲームであるアストロンベルトの開発では、プレイヤーのシューティングに対応して爆発画面へ転じるときに、そのアクセスタイムをいかに短縮するかに苦労したという。開発初期には1～2秒かかったアクセスタイムが、最終的には$\frac{1}{30}$秒にまで短縮するのに成功したそうだ。同社のアルベガスというVDゲームの開発では、画面の上下左右へのスクロール化にも成功している。

こうしたニューテクノロジーとの出会いが新しいゲームワールドを切りひらいてきたのだ。ちなみに最新作GPワールドでは、問題点を克服し2台のディスプレイを横に連結したワイド画面化に成功した。このワイド画面、じつは実際のサーキットで撮影するときに特殊レンズで撮り、編集作業の段階でワイドにもどすという手法を採用。この視界移動の難しさについては現在も克服に多くの労力が費されている。もちろん従来のビデオゲームよりずっと制作コストがかかるのも、ひとつのネックといえよう。

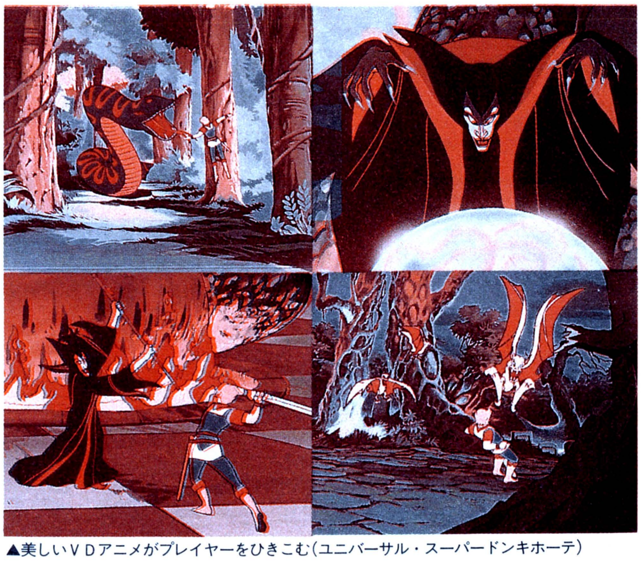
しかしVDゲームの美しさ、リアリティは、こうした問題点を補って余（あま）りあるものがあり、セガをはじめ各メーカーの今後の努力に期待したい。





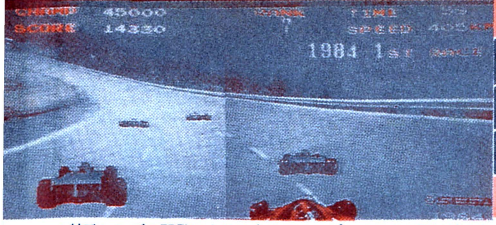


▶VDゲームでは、こんなふうに特撮することもある。素晴らしい映像の影にはこんな苦労も……（写真提供・セガ）。



▲美しいVDアニメがプレイヤーをひきこむ（ユニバーサル・スーパードンキホーテ）

Video Game Graffiti



▲特殊レンズの開発により２台のディスプレイのすき間は消えた

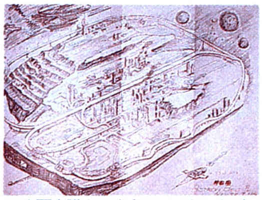
▲迫力満点のカーレースが体験できるＧＰワールド

制作プロセス全公開！

ＧＰワールドはこうして作られた!!

ＶＤの制作プロセスなんてめったに見られませんぞ。セガさん、ありがとう！

◀絵コンテ。左に絵の構図、右に説明がある。



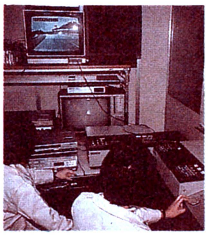
▲企画会議をふまえて、いよいよゲーム仕様書の作成だ。

企画立案 → 企画会議 → 仕様書作成 → 担当者会議

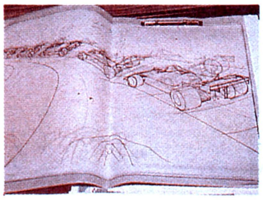
- 絵コンテ作成 → 撮影のための入念な打合せ → ロケハン → 撮影 → ゲームのためのラフ編集 → スタジオをつかった本編集・音入れ → サンプルDISC製作 → プログラム用データの作成
- デザイン：キャラクター作り／ラフスケッチ作成／カラーリング／各パターンの作成／デジタル画作成／ROMを書く／プリントアウト → プレイインストラクション，ビルボードなどの作成
- ソフトウェア：基本プログラム → DISCプレイヤーの制御プログラム
- ハードウェア：ゲームBOARDの設計 → 試作BOARDの完成
  - サウンド：サウンドBOARDの設計 → 試作BOARDの完成 → 効果音作成
  - メカニック：筐体（きょうたい）の設計／ラフスケッチ／カラーリング／模型の製作／修正／コントロール部の設計製作 → 試作筐体の完成

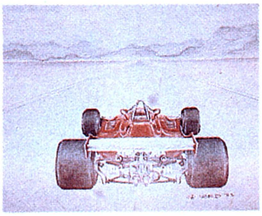
ゲームプログラム → チェック・デバッグ・修正 → 試作機の完成 → テスト → 修正 → 完成

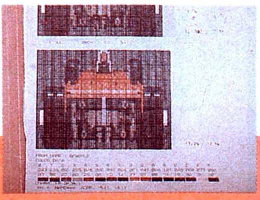
宣伝用のポスターやパンフレットなどの作成 → 完成



◀▲絵コンテに沿って入念な打ち合わせのあと、サーキットで撮影。そのあと撮影フィルムを見ながらラフ編集に入る。







レーシングカーはまずラフスケッチをもとにカラーリング(上)。つぎに動きの各パターン作成(左上)。そしてデジタル画を作成しプリントアウト(左下)。

ゲーム・スペースが変わり始めた！

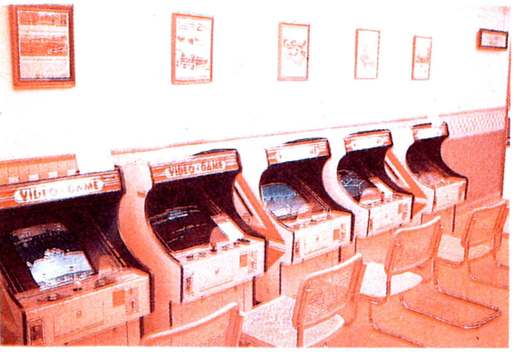
暗い殺風景な室内で下を向いて――そんなゲームセンターのイメージを吹き飛ばす新しい動きがたしかに！

CHIPS

▲CHIPSは稲毛の扇屋ジャスコ・マリンピア4Fにあるシャレたお店。

ビデオゲームはこれからどんなふうに変わっていくのだろうか。VD（ビデオ・ディスク）という新しい表現方法も出てきたし、筐体もいろいろな形が出始めている。もしかすると、今年あたり、アッと驚くようなビデオゲームが出現するかもしれない。そして、ゲーム機の置かれるスペースにもニューウェーブが――。

その先陣をきったひとつが、昨年千葉にできた「CHIPS」。ナムコ直営のこの店は、〝ゲーム&レストラン〟つまりゲームとレストランを融合させた新しい遊びのスペースなんだ。☎0472・77・2771



▶いつも明るい……、ア、タ、タ、名前きくの忘れた！

▶「ご家族そろってどうぞ」と語る店長の河合さん。

◀▶店の中央に円型のレストランがあって、ミニバーガー、フィッシュ&チップスなどが食べられる。その外側にゲームコーナーが。食後にゲームでくつろぐなんていいカモ。

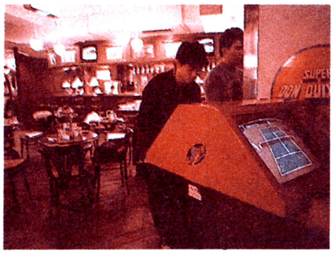
ZAPP'S

ヤングの街、東京・吉祥寺はサンロードにある「ZAPP'S」は、アメリカン・プレイング・カフェ」。ま、カフェバー風レストランといった趣きでなかなかアダルトなムードがただよっている。

飲みもの、食べものとも豊富なメニューを誇るアメリカンレストランだが、ゲーム機も16台ほど置いてある。土地柄、大学生、会社員が多く、食後にゲームをエンジョイしている。ユニバーサルの直営店で、名古屋にも姉妹店「ジェットセット」がある。☎0422・21・4753

▶▼吉祥寺の街にマッチした「ZAPP'S」。こんなムードのレストランにゲーム機があるなんて！

▲思い思いにひとときを過ごす。
▼飲んでからプレイするか、プレイしてから飲むか、そこが問題だ、ナーンチャッテ。


▲食後のひと休み、でも思わず力が入っちゃう。

ルナパーク

新宿は歌舞伎町にある「ルナパーク」。

オープンしたのは5年前だが、昨年末に店内を大改装、ごらんのとおり明るいイキなゲーム・スペースが誕生した。

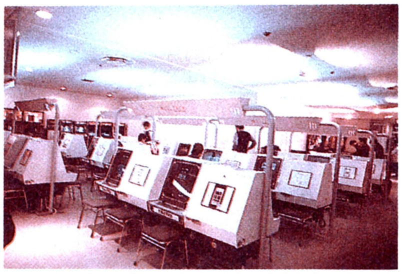
広い店内にゆとりをもったレイアウトでゲーム機を配置しているのがうれしい。筐体の形と配置に工夫をこらしたのは、さすがタイトーの直営店らしい。

壁面に組みこまれたモニターからは、レーザーディスクの映像も流れている。一見の価値はありそうだ。☎03・200・8085

▲後方に見えるのがレーザーディスクの映像だ。

◀ゲームセンターでWE'LL TALKなんていいね。

▶この筐体の形もおもしろいでしょ。「MY」というオリジナルタイプ。


▲ふたりで並んで座ってもきつくないようになっている。

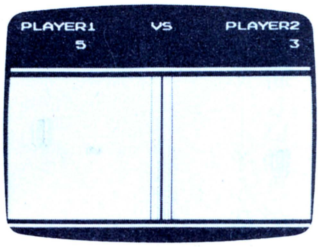
特別付録

懐かしのピンポンゲームで遊ぼう

ファミコン派のキミも、パソコン派のキミも、ビデオゲームの元祖ピンポンゲームで遊んでみないか! ゲームは単純だけど、意外や意外。なかなか楽しいゾ。

ファミリーコンピュータ編

作/KAZ



「VS」

アナクロプログラムをファミリーコンピュータで再現してみました。むかし懐かしのテレビピンポン!! その名は「VS」です。2人用のテレビゲームで、プレイヤー1が左側のラケット、プレイヤー2が右側のラケットをコントロールします。

遊び方はかんたん。ボールが現れたほうのプレイヤーが、Ⓐまたは Ⓑのボタンを押してサーブします。そして✣の上下ボタンでラケットを上下にコントロールして、ボールを相手側のコートにはね返してください。ボールを後ろにそらしたら、相手の得点です。先に21点とったほうの勝ちになります。サーブは1回交替です。懐かしのゲームをファミリーコンピュータで楽しんでください。

㊎ラケットの端をうまく使うと、魔球が出せます。テクニックをみがいて必殺技を探ってください。

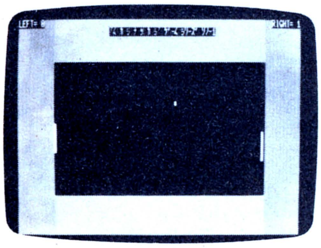
Let's joy in family computing!!

```
10 CGEN3:CGSET0,0:PALETB 0,47,48,33,2:PALETS 0,47,48,40,56:CLS
20 PRINT" PLAYER1      VS      PLAYER2":LOCATE 0,5:FOR A=0 TO 27:PRINTCHR$(189);:
NEXT
40 FOR B=6 TO 21:LOCATE 0,B:FORA=0TO12:PRINTCHR$(254);:NEXT:PRINTCHR$(186);CHR$(
186);:FORA=0TO12:PRINTCHR$(254);:NEXT:NEXT:FORA=0TO27:PRINTCHR$(188);:NEXT
90 S1=0:S2=0:SB=1:X1=32:X2=208:Y1=120:Y2=120
110 BX=124-100*SB+50:BY=132:VX=SB*8-4:VY=RND(2)*8-4:SB=ABS(SB-1):I=1:SPRITE ON:A
$=CHR$(239)+CHR$(240)+CHR$(238)+CHR$(238):B$=CHR$(238)+CHR$(238)+CHR$(241)+CHR$(
242):DEFSPRITE0,(0,0,0,0,0)=CHR$(207)
150 DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)=A$:DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)=B$:DEFSPRITE3,(0,1,0,0,0)=A
$:DEFSPRITE4,(0,1,0,0,0)=B$
170 SPRITE0,BX,BY:SPRITE1,X1,Y1:SPRITE2,X1,Y1+16:SPRITE3,X2,Y2:SPRITE4,X2,Y2+16
180 IFI=1 AND STRIG(SB)=0 THEN180
196 I=0:X=BX+VX:Y=BY+VY:G=SGN(VX)*4:IFABS(VX)=12THENG=0
210 IFY<64ORY>196THENVY=-VY:Y=BY+VY:PLAY"T1O0C0:T1O1C0"
220 IFX<16THEN500
230 IFX>232THEN510
240 IFX>28ANDX<44THEN400
250 IFX>204ANDX<220THEN420
260 BX=X:BY=Y:A=STICK(0)AND12:B=STICK(1)AND12:IFA=4THENY1=Y1+4
290 IFA=8THENY1=Y1-4
300 IFB=4THENY2=Y2+4
310 IFB=8THENY2=Y2-4
320 IFY1<64THENY1=64
330 IFY1>172THENY1=172
340 IFY2<64THENY2=64
350 IFY2>172THENY2=172
360 GOTO170
400 IF(Y<Y1)OR(Y>Y1+24)THEN260
403 IFY>=Y1+4THEN408
404 IFVY=8THENVY=4:VX=VX+G:GOTO419
405 IFVY=4THENVY=-4:GOTO419
406 IFVY=-4THENVY=-8:GOTO419
407 GOTO419
408 IFY<Y1+20THEN419
```

```
409 IFVY=4THENVY=8:GOTO419
410 IFVY=-8THENVY=-4:VX=VX+G:GOTO419
411 IFVY=-4THENVY=4:GOTO419
419 VX=ABS(VX):X=BX+VX:GOTO450
420 IF(Y<Y2)OR(Y>Y2+24)THEN260
421 IFY>=Y2+4THEN426
422 IFVY=8THENVY=4:VX=VX*2:GOTO435
423 IFVY=4THENVY=-4:GOTO435
424 IFVY=-4THENVY=-8:GOTO435
425 GOTO435
426 IFY<Y2+20THEN435
427 IFVY=4THENVY=8:GOTO435
428 IFVY=-8THENVY=-4:VX=VX*2:GOTO435
429 IFVY=-4THENVY=4:GOTO435
435 VX=-ABS(VX):X=BX+VX
450 PLAY"O3C0:O4C0":GOTO260
500 S2=S2+1:LOCATE25,2:PRINTS2;:GOTO520
510 S1=S1+1:LOCATE5,2:PRINTS1;
520 IFS1<21ANDS2<21THEN110
525 LOCATE9,13:PRINT"GAME  OVER";
530 LOCATE0,4:PRINT"PUSH START BOTTUN TO REPLAY";:IFSTRIG(0)<>1THEN530
550 RUN
```

パソコン編(FM−7 NEW7／77)

作／海城　浩



入力方法

すべてBASICですのでリストどおりに正確に打ち込んでください。長いプログラムではないので、早い人なら15分くらいで入力できるでしょう。

遊び方

RUNさせると、タイトルが表示され、1人用か2人用かの入力を要求してくるので、1または2のキーを押してください。1人用は、右側のラケットのみを使い、3点失うとゲームオーバーです。2人用は、どちらかが21点失うとゲームオーバーです。

キー操作は、右は「]」と「〃」で、左は「A」と「Z」です。CAPSキーはONの状態にし、カナキーは押さないようにしてください。

終わりに

FM−7用なので、キーをたたき続けないとラケットが動きません。ご注意を。

```
1000 REM *            ﾋﾟ ﾝ ﾎﾟ ﾝ  ｹﾞ ｰ ﾑ              *
1010 REM *          Programed by  Hiroshi Kaijo     *
1020 REM *    last revised at Jan. 30th. in 1985    *
1030 CLEAR 300
1040 PRINT CHR$(27)+"h"
1050 DEFINT A-Z:DEFSNG B,D:RANDOMIZE TIME/4
1060 DIM PD(6),BL%(0)
1070 DEF FNR(I)=INT(RND*I)
1080 FOR I=0 TO 6
1090   PD(I)=-1
1100 NEXT
1110 BL%(0)=-1
1120 B=3:SC=0:RT=0:LT=0:GOSUB 1760 'ｶﾞﾒﾝ
1130 LX=80:RX=552 'ｺﾃｲ
1140 LY=12:RY=12 '8ﾄﾞｯﾄ ﾀﾝｲ ﾉ ｲﾄﾞｳ GY=?Y*8
1150 BX=360
1160 BY=40:ED=0:DDY=4:DLX=4:KX=27
1170 LINE (80,40)-(559,163),PSET,0,BF
1180 GOSUB 1680
1190 IF MD=1 THEN LINE (LX,8)-(LX+3,191),PSET,7,BF
1200 DX=6:DY=4:IF RND<.5 THEN DX=-DX
1210 PUT@ (LX,LY*8)-(LX+3,LY*8+KX),PD,PSET,7
1220 PUT@ (RX,RY*8)-(RX+3,RY*8+KX),PD,PSET,7
1230 PUT@ (BX,BY)-(BX+3,BY+3),BL%,PSET,7
1240 W$=INKEY$
```

```
1250 IF W$="" THEN 1280
1260 IF W$="]" OR W$=CHR$(34) THEN GOSUB 1430
1270 IF (W$="Z" OR W$="A") AND MD=2 THEN GOSUB 1480
1280 LBX=BX:LBY=BY
1290 BBY=BY+DY:BBX=BX+DX
1300 IF BBY>160 OR BBY<40 THEN DY=-DY:DDY=-DDY ELSE BY=BBY
1310 GOSUB 1530 'ﾐｷﾞ ﾁｪｯｸ
1320 GOSUB 1610 'ﾋﾀﾞﾘ ﾁｪｯｸ
1330 LINE (LBX,LBY)-(LBX+3,LBY+3),PSET,0,BF
1340 PUT@ (LX,LY*8)-(LX+3,LY*8+KX),PD,PSET,7
1350 PUT@ (RX,RY*8)-(RX+3,RY*8+KX),PD,PSET,7
1360 PUT@ (BX,BY)-(BX+3,BY+3),BL%,PSET,7
1370 IF ED=0 THEN 1240
1380 IF ED=1 THEN RT=RT+1 ELSE LT=LT+1
1390 PLAY "C16E16G16"
1400 IF MD=1 THEN B=B-1:IF B=0 THEN 1730
1410 IF RT=21 OR LT=21 THEN 1730
1420 GOTO 1130
1430 IF W$=CHR$(34) THEN NRY=RY+1:IF NRY>17 THEN NRY=17
1440 IF W$="]" THEN NRY=RY-1:IF NRY<5 THEN NRY=5
1450 LINE (RX,RY*8)-(RX+3,RY*8+KX),PSET,0,BF
1460 RY=NRY
1470 RETURN
1480 IF W$="Z" THEN NLY=LY+1:IF NLY>17 THEN NLY=17
1490 IF W$="A" THEN NLY=LY-1:IF NLY<5 THEN NLY=5
1500 LINE (LX,LY*8)-(LX+3,LY*8+KX),PSET,0,BF
1510 LY=NLY
1520 RETURN
1530 IF RX>BBX+DX THEN BX=BBX:RETURN
1540 IF BY>RY*8+KX OR BY+3<RY*8 THEN ED=2:GOTO 1600
1550 PLAY "T140V12O6C16"
1560 IF MD=1 THEN SC=SC+100:GOSUB 1680
1570 DX=-DX-DLX:IF DX>36 THEN DX=36 ELSE IF DX<-36 THEN DX=-36
1580 IF ABS(BY-RY*8)<5 OR ABS(BY-RY*8-KX+3)<5 THEN DY=DY+DDY:DY=-DY:DDY=-DDY
1590 IF ABS(DY)>10 THEN DDY=-DDY
1600 BX=RX:RETURN
1610 IF LX<BBX+DX THEN BX=BBX:RETURN
1620 IF (BY>LY*8+KX OR BY+3<LY*8) AND MD=2 THEN ED=1:GOTO 1670
1630 PLAY "T140V12O6C16"
1640 DX=-DX+DLX:IF DX>36 THEN DX=36 ELSE IF DX<-36 THEN DX=-36
1650 IF ABS(BY-LY*8)<5 OR ABS(BY-LY*8-KX+3)<5 THEN DY=DY+DDY:DY=-DY:DDY=-DDY
1660 IF ABS(DY)>10 THEN DDY=-DDY
1670 BX=LX+4:RETURN
1680 IF MD=1 THEN 1710 ELSE LOCATE 0,0:COLOR 5:PRINT USING "LEFT=##";LT;
1690 LOCATE 72,0:COLOR 5:PRINT USING "RIGHT=##";RT;
1700 RETURN
1710 COLOR 7:LOCATE 50,0:PRINT USING "BALL=#";B;:LOCATE 69,0:PRINT USING "SCORE=
#####";SC;
1720 RETURN
1730 COLOR 2:LOCATE 32,12:PRINT "G A M E O V E R"
1740 W$=INKEY$:W$=INPUT$(1)
1750 RUN
1760 WIDTH 80,25:CLS
1770 LINE (0,0)-(639,39),PSET,4,BF
1780 LINE (0,164)-(639,199),PSET,4,BF
1790 LINE (0,0)-(9,24),CHR$(254),1,BF
1800 LINE (70,0)-(79,24),CHR$(254),1,BF
1810 LOCATE 25,1
1820 COLOR 6:PRINT "'ﾑ ｶ ｼ ﾅ ﾂ ｶ ｼ'";:COLOR 5:PRINT " ｹﾞｰﾑ ｼﾘｰｽﾞ ｿﾉ-1"
1830 LOCATE 32,10
1840 COLOR 7:PRINT "ﾋﾟ ﾝ ﾎﾟ ﾝ ｹﾞｰﾑ"
1850 LOCATE 50,19
1860 COLOR 4:PRINT "1人 or 2人 (1/2)?";:W$=INPUT$(1):PRINT W$;
1870 IF W$="1" THEN MD=1 ELSE IF W$="2" THEN MD=2 ELSE 1850
1880 RETURN
```

戦え！EXERION（エクセリオン）の勇士たちよ

2月某日 〝ファイターEX〟のビームがはじける!!

ファミリーコンピュータ
――中村 龍彦

ビデオゲームのJALECO（ジャレコ）が、ファミリーコンピュータ用のソフト制作を開始！ その第1弾がこの〝エクセリオン〟だ。BEEPでは情報キャッチとともに、さっそく兵士を送りこんでテストを試みた。

**――警戒警報発令、警戒警報発令。隣接惑星『ゾルニ』のものと思われる生体兵器が接近中。我が惑星エクセリオンとの最終講和会議も決裂したもよう。全面戦争となる可能性が大きい。各人はそれぞれの持ち場につき、今後の指示に注目されたい。
繰り返す。警戒警報発令、警戒警報……――**

一戦士帰還せず

サイレンの音を聞きながら、彼はエクセリオンの防衛軍中央航空局が誇る最新鋭機〝ファイターEX〟を駆って、今まさにゾルニ軍を迎え撃ちに行くところであった。そう、彼は中央航空局の戦闘隊員だったのである。

彼の手足ともいうべきこのファイターは科学の粋を集めて造られたもので、その『ビーム自己再生機能』は特筆に値する。ビームは「シングル」と「デュアル」の2種類あり、敵機に命中すると自動的に機内で予備が補充されるのである。

そしてデュアルビームの場合は、ナ・ナント撃てば撃つほど持ち弾が増えるという、まるでゲームのような（？）画期的なものであった。

新開発の超電導電磁拡散エンジンのエネルギー上昇タイムラグももどかしく、彼はハッチを閉めると基地内の緊急スターターから大空へと飛び去っていった。

今から思えば、あれが彼を見た最後だったのだ……。

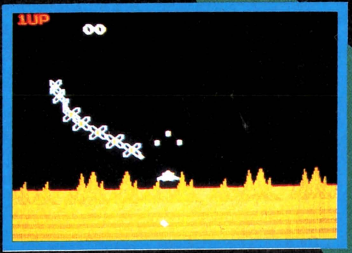


写真1

レコーダーの記録より

以下は、彼が乗っていたファイターの残骸より回収されたフライトレコーダーとビデオレコーダー（注・宇宙世紀299年の現代ではボイスレコーダーは過去のものとなり、航空博物館に展示されている）を解析した結果である。

彼が最初に敵機と遭遇（そうぐう）したのは山岳地帯**（写真①参照）**であった。帯状に連なった『クリスター』は、1編隊8機構成で全部で7編隊56機あった。動きは比較的単純で、発射されるミサイルも少なく、彼は難なくこれを全滅させた。

次に彼は草原地帯**（写真②参照）**へ向かい、群れをなした『サラマンダー』と交戦した。これは8機ずつ5編隊で、常に一団となって行動するというひとつのパターンを持っていた。またも彼は敵に

写真2 『サラマンダー』の残りが少なくなったら画面上に進んでみよう。新たに編隊を組んでくるので、下に移動しながら攻撃だ。

壊滅的打撃を与えたが、3機撃ち損じ、追跡するも取り逃がした。

続いて都市の上空(写真③参照)では、多数の『マッドルアー』がファイターを待ち伏せていた。動きが勝手気ままで、敵とはいえまったくもっていい加減なのであった。

彼にも焦りがみえてきたのだろうか? 接近戦のたびに「うおぉっ! 俺はまだ死にたくないっ! 死なないぞーっ!」という叫びがレコーダーに記録されていた。

平常心を失った彼は、古代遺跡地帯の上空へおびき出され、そこで『ゾラ』の攻撃を受けた。『ゾラ』は、超硬質特殊剛体化構造のため、ファイターEXのビーム砲といえども4発ぶち込まないと撃破できない。また、ゾラの撃つミサイルは反転するため、ファイターは後ろにも注意しなければならないのであった。

ふと、彼は残存ビームのメーターに目をやって愕然とした。「そ、そんなバカな……。あと6発!?」

そうだ、彼は連射可能なシングルビームを多用していたのである。シングルではビーム砲の補充が追いつかないという事実を、彼はすっかり忘れていたのだった。

写真3　『イクザス』は各パターンの終わり近く登場する。

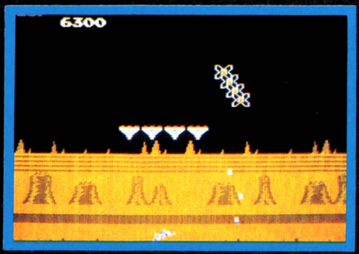


写真4　パターン1の隠れキャラ『デルタフライ』。ビームを使い過ぎると見れないぞ。

都市の戦いでのビームの無駄使いが、さらに傷を深くしていた。すかさずデュアルビームにチェンジしてみたものの、ゾラの大型ミサイルにはとても対応できるはずもない。注意力も散漫になり、後方からのミサイルがファイターに命中、ビーム砲の補給所まであとわずかと迫ったところで、彼は空の塵と消えてしまったのであった。

死を無駄にするな!

彼は死んだ。が、飛行記録は残った。これをもとに、我々は再び『ゾルニ』が送り出す数々の敵と戦うべく、テストを開始した。彼の死を無駄にしてはならない。

さて、まずファイター唯一の武器であるビーム砲について、いま少し理解を深める必要がある。

画面右下に表示される数字が残存ビーム数で、最初は50発ある。シングルにすると、発射ボタンを押している間ビーム砲は出続けるが、敵に命中すれば減らない。デュアルビームでは、同時に2発出るものの連射は不可能だ。接近戦で撃ち損じたときは、その後数秒間はダルマ(手も足も出ない)になるので、素早くシングルに切り替えなければならない。

なお、デュアルビームは減らないうえ、命中すれば増えていく。つまり、メーターが0でもデュアルビームでなら攻撃はできるのだ。

そしてファイター。移動は縦横無尽。画面の端は追いつめられやすく、反対側に消えた敵に不意打ちされるおそれもあるので要注意。前方(画面上)から4分の3ほど、つまり背景とちょうど重なるあたりの中央が標準である。

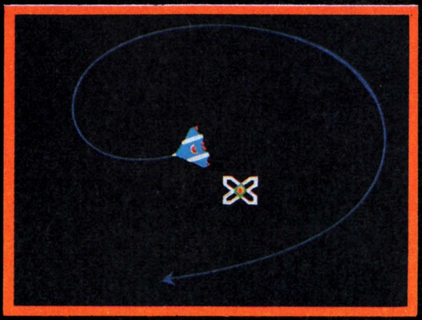


図1　「影踏み」作戦　このテのゲームでは必要不可欠な作戦。

パターン1

『クリスター』(100点)は一列になって来るときと、バラバラで来るときがあり、前者はファイターをうまくスライドさせて端から順に片をつける。敵がミサイルを撃つときは、止まってシングルで撃つ。バラバラのときはとにかく一点に留まっていてはならない。敵はこちらの位置を正確に把握しており、ミサイルか体当りで攻めてくる。

▼「影踏み」作戦——かわす

撃ち損じたら、必死で逃げ回る。そのときは動ける範囲を最大限に使って、とにかく敵の前に出てビーム砲を撃てるようにすること。幼かりしころの「影踏み」を思い出せばすぐだ。(図1参照)

▼4連『デルタフライ(300点)』

いわゆる隠れキャラのひとつ。

敵が4編成以上現れたあと、ファイターが画面中央より下にあり(これは隠れキャラのすべてに共通する条件である)、かつ無傷でなければならない。ビーム砲の残り数にも関係してくるので、空撃ちを避けてチャージをためておく必要がある。(写真④参照)

※面の最後に『イクザス(1000点)』がでてくる。これは各パターンの終わり近くで視界に入ってくるので、現れたらまた次なる戦いに備えて気持ちを新たにしてほしい。

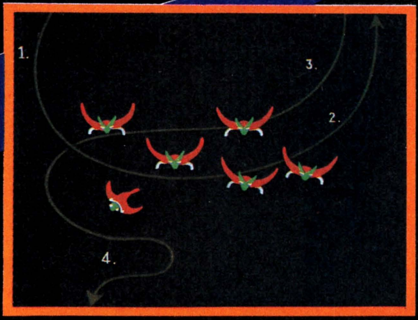


図2　『サラマンダー』の動きにはクセがある。コースは①〜④の矢印で示した。

写真5　『ゾラ』は1発ごとに羽の色を変える強敵。ここでは隠れキャラで登場する。

パターン2

パターン1よりずっと楽に片がつく。『サラマンダー(200点)』の群れは左から右へ一直線に進み一度視界から消えると、今度は逆に右から左へ一直線に飛行する。(図2参照)

▼「頭狙い」作戦——攻撃

敵ミサイルは多いが動きが単調なので、まず列の先頭を狙う。ビーム砲はできるだけためておき、万が一撃ち損じても深追いしないこと。ここでは敵よりも前方(画面上)へ移動すると、敵があっけなく引き下がるので無欲になろう。

▼怪鳥『ゾラ(500点)』発見!

ビーム砲の残りにより『ゾラ』が空に舞う。ちなみにこれはパターン4で登場する強敵である。(写真⑤参照)

パターン3

『マッドルアー(300点)』の動きは変幻自在なのでデュアルビームで倒すのは困難を極める。群

写真6　隠れキャラ『ベグ』が出ているシーン。

がっているところをシングルビームでまとめて倒そう。
また、ヘタに動いては敵のミサイル（というよりは地雷に近い）に当たるのが関の山、ほぼセンターに腰をすえてじっくり料理しよう。

▼「悪女は引いて釣れ」作戦——攻撃

『マッドルアー』は、悪女の如く追うと逃げるので、つれない素振りでファイターを逆方向へ移動させる。すると端へ消えた悪女が現れるというわけだ。
また、この『マッドルアー』は画面下に降りたあと再び上昇してくることもある。やはりセンターで迎撃するのがベターと思われる。

▼『ペグ（100点）』

隠れキャラ第3弾。やはりビーム砲の残り数により編隊で出る。
（前ページ写真⑥参照）
※このへんで2万点を超えるはず。2万点でファイターが1機増えるだろう。

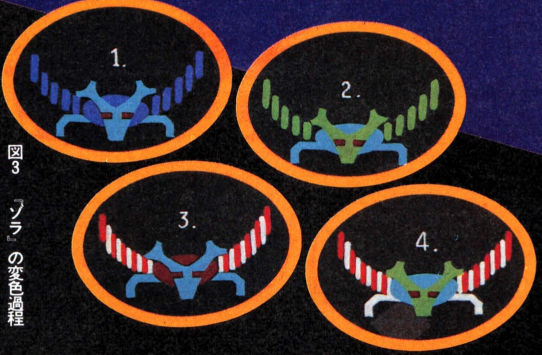


図3 『ゾラ』の変色過程

パターン4

パターン2・3で地道にビーム砲を貯めておくと、残りは軽く150発を超えているはずだが、これを一気に使えるのがこのパターン4である。
『ゾラ（500点）』は1発撃ちこむごとに色が変わり**（図3参照）**4発目で「ピュン！」という心地よい音とともに消える。が、動きは大胆だし、画面下方でUターンする大型ミサイルを発射する。このミサイルは撃ち落とさない限りいつまでもフラフラしているので、『ゾラ』がミサイルを出す前、つまり早期撃退が最も有効である。
もちろんミサイルが出た後は、シングルビームでビシバシ撃ち落とそう。
というわけで、ビーム砲の残りが少ないととても勝てないのだ。

▼『サラマンダー』発見！

『ゾラ』は4機ずつ3回で終わる。
ビーム砲の残り数による。150発あったら100発は使ってもよい。ファイターは2機までならやられてもOK。

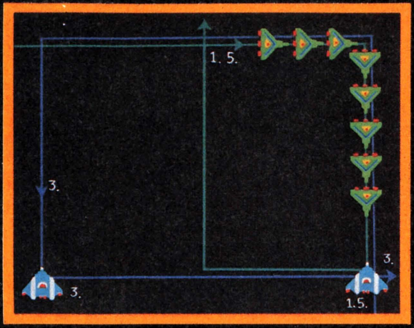


図4 ボーナスパターン1・3・5回目の『デルタフライ』の動き 1・5のコースを緑線で、3のコースを青線で示した。ファイターのポイントは画面下の左右。

ボーナスパターン

ビーム砲を使いすぎたあとはボーナス。8機ずつ5回『バル（100点）』と『デルタフライ（300点）』は交互に出て、40機全部撃ち落とすとボーナスとして20発のビーム砲が手に入る。**（写真⑦参照）**

▼「1点待ち」作戦——攻撃

1・3・5回目は『デルタフライ』で、1・5回目は画面左上から右上→右下……と動くので画面右上で降りてくるところを迎え撃つ。3回目は、右下から右上→左上……と動くので、今度は左下でやはり降りてくるところを撃つ。**（図4参照）**

写真7 『バル』の動きは一定なのですぐ全滅できるはずだ。

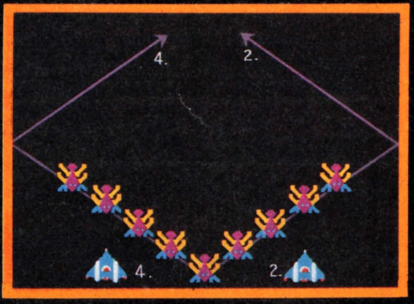


図5 ボーナスパターン2・4回目の『バル』の動き
2回目が左回り、4回目が右回りで、迎撃ポイントはそれぞれ中央から少しはずれたところ。

2・4回目は『バル』で、これは画面下中央でバウンドしたところを狙う。**（図5参照）**
この面ではビームを何発撃ってもメーターは減らないので、シングルビームで心ゆくまで撃とう。

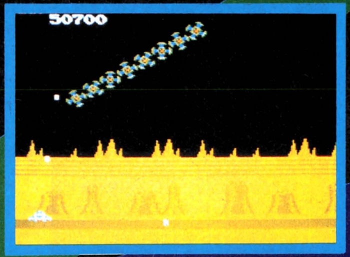


写真8

パターン5以降は……

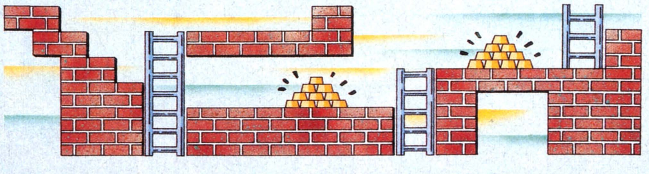
背景はパターン1～4までの4種がこれ以降も繰り返されるが、敵キャラについてもう少しだけふれてみよう。
パターン5——『ペグ』で、パターン3で隠れキャラとして登場したもの。**（写真⑧参照）**
パターン6——『ダイバリアン（200点）』で、パターン2の『サラマンダー』が赤いのに対し、黄色。
パターン7——『デルタフライ（300点）』で、ボーナスパターンでお馴染み。が、ここでは星型ミサイル（パターン3の『マッドルアー』のと同じ）も撃つ。**（写真⑨参照）**
パターン8——パターン4と同じ。バックの色が変わる。**（写真⑩参照）**
ボーナスパターン——繰り返し。
これ以降は繰り返しとなる。

テストを終えて

ファイターの動きがぎこちないという声もあったが、敵キャラクターなどはなかなか。ぎこちなく感じたら、コントローラをテーブルに置いて（手に持つのでなく）やってみよう。必ず点は伸びる！
また、雲の浮かぶパターンでは敵ミサイルが見にくく非常にやりにくいが、これも宿敵『ゾルニ』の作戦かと思われる。これくらいでイラついては優秀なエクセリオン軍の兵士の名が泣くというもの。
なお、最後に高得点へのアドバイスをひとつ。ビームを一発もはずさず攻撃すると、敵のポイントはアップしていく。狙ってみよう。
大空に散った彼のためにも、みんな、チャレンジしよう！

写真10

写真9



ロードランナー

ファミコンストラクション

ファミリーコンピュータ・ハドソン

家族電算機

■キミはいじわるライター家族電算機の挑戦に立ちむかえるか!?

（テーマ曲、ミスターロンリーがフェードイン）

今宵もロードランナー専用機と化したファミリーコンピュータに降りそそぐ満天の星。数百光年のかなたから悠久のときの流れのなかを旅し、今ようやく地球上にたどりついた青白い光の、なんと饒舌なことでしょう。

千葉県松戸市のA氏宅では、ロードランナーのトラップの当否が議論の的になっています。面づくりの性格を左右しかねないこの論争はいましばらくつづきそうです。

こんばんは。家族電算機のファミコンストリーム、じゃない、ファミコンストラクションの時間です。第2回を迎えたきょうのプログラムは、まゆつばの読者のお便り、新作紹介、そして前号のヒントと盛りだくさんです。

（――テーマ曲終わる――）

この番組はBEEPの提供でお送りします。

さて前回の「FC」と「BEEP」の面はいかがだったでしょうか。

東京都目黒区のTさんは「FCの面は、全部の金塊を取るには取りましたが、以来、左下の部屋に閉じこめられたきりの生活を送っている」そうです。そのTさんのリクエストで、きょう最初の面は、『行きはよいよい帰りは怖い』。

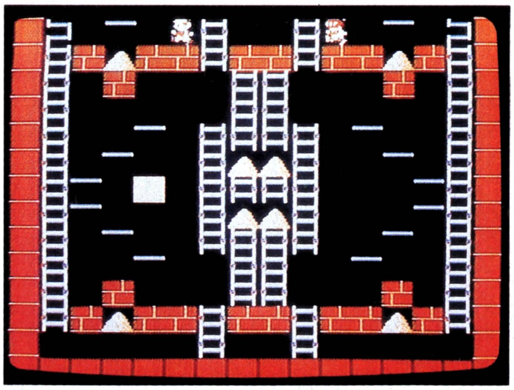
この面は、閉じこめられるのが好きなTさんの性格がよく反映されていて、まんなかの区画にわたった人は、どうやってもどるんですかねえ。

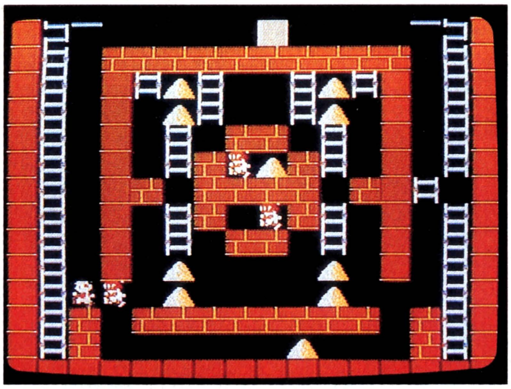
つづいて埼玉県所沢にお住まいのMさんからのお便りで、『BEEP』の面は、左の金塊をさきに取ると右の金塊を取りにもどれませんが、右の金塊をさきに取るとなんとか左の金塊も取りに行けるので、やはり右の金塊をさきに取るのが正解だと思うのです。でも、そうすると左のパートは離れ小島になってしまい、天国の階段を上れないので……（後略）」とのことです。

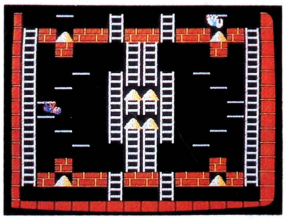
では、Mさんのリクエストできょうの第2面『雨々降れ降れ』です。

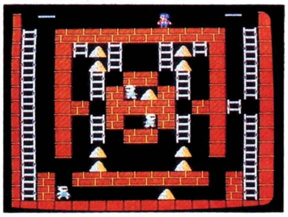
画面下部の左右にある金塊は、上から降ってきて取らないといけないのですが、さて、一度地上に達した雨粒は、ふたたび天に昇りもう一度降ることができるのでしょうか？　できると思う人だけ挑戦してください。

そろそろお別れの時間がやってきたようです。今回も完走保証済みの2面をよろしく。









▲『雨々降れ降れ』のパターン。まちがえないように、よく見てつくろう。

◀『雨々降れ降れ』のプレイ画面。ま、ぬれてもしかたない、ゆっくりやろうや。

▲『行きはよいよい帰りは怖い』。このとおりにつくろう。

◀このパターンは、閉じこめられるのが趣味の人に向いているようだね。

ヒントコーナー

お待ちかね、前号（3月号）のヒントコーナーです。

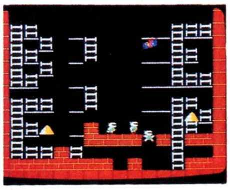
●「FC」面

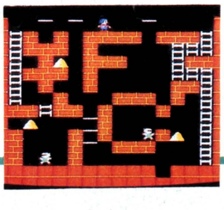
脱出するまでのポイントをかいつまんで説明すると――。

左上の金塊はまあよいとして、左下の悪い人は逃がしておかなくてはなりません。これを逃がして右のほうにある穴を埋めないと、ふたたび上にもどることができないのですが、最後の脱出もここを通るとはかぎらないので要注意。ところでCの字のなかの悪人も、頭を踏んでその右にある金塊を取り終えたら、逃がしてやってください。左下の金塊を最後に取って天国への階段が出ても、それがあなたを正しく導いてくれるとはかぎらないので、その悪人を利用して（いつ利用するかは秘密）最短距離を狙うことです。

●「BEEP」面

左の金塊をさきに取りましょう。そのためには落下とちゅうの3悪人の頭を踏んづける必要があります。すぐに、2、3しなければならないことをして右へもどり、金塊を取れば、だれにも邪魔されずに天国はあなたのものに。





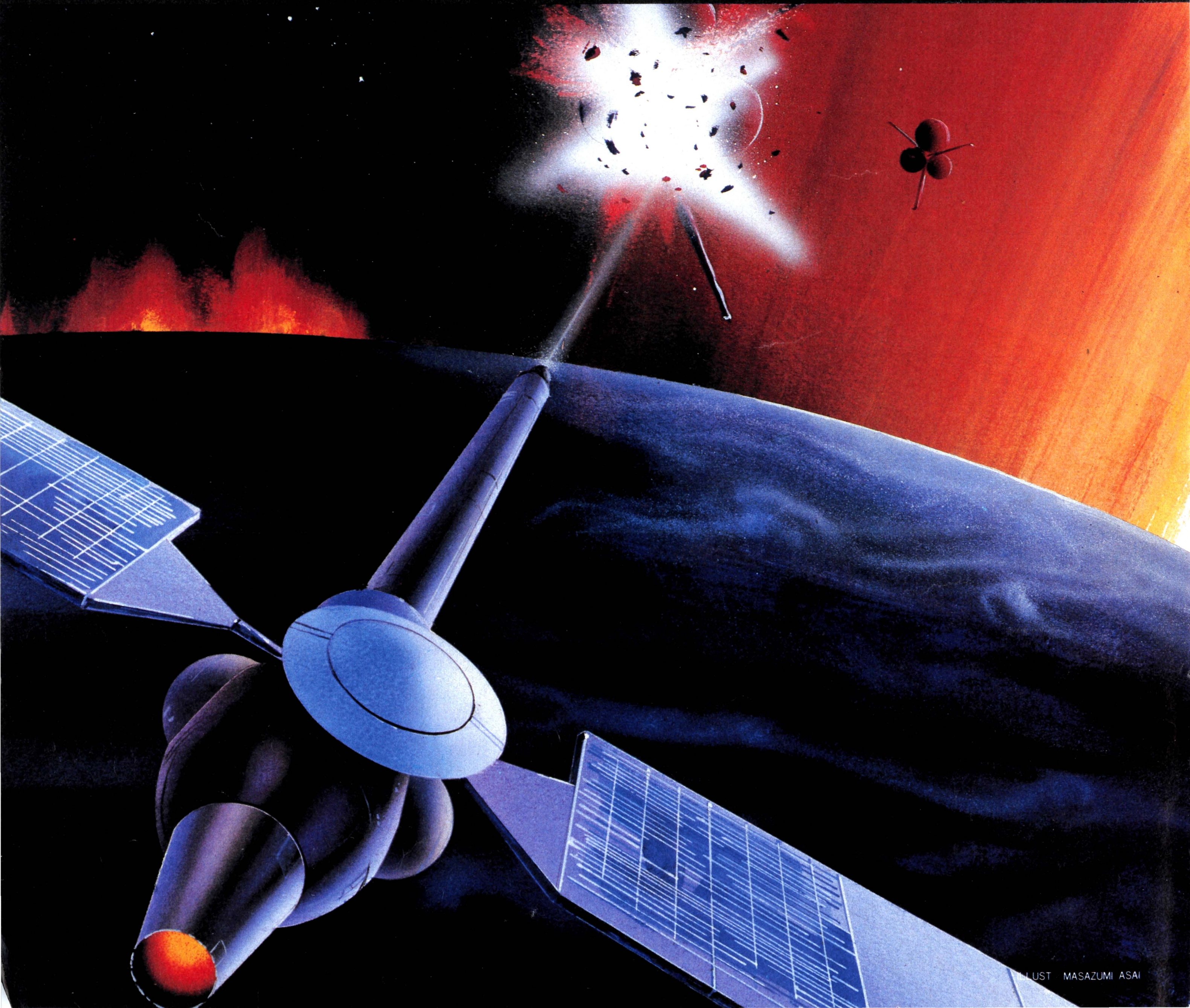
▲前月号の『BEEP』パターン

▶前月号の『FC』パターンじゃ

メガ・オービス

MEGA ORBIS

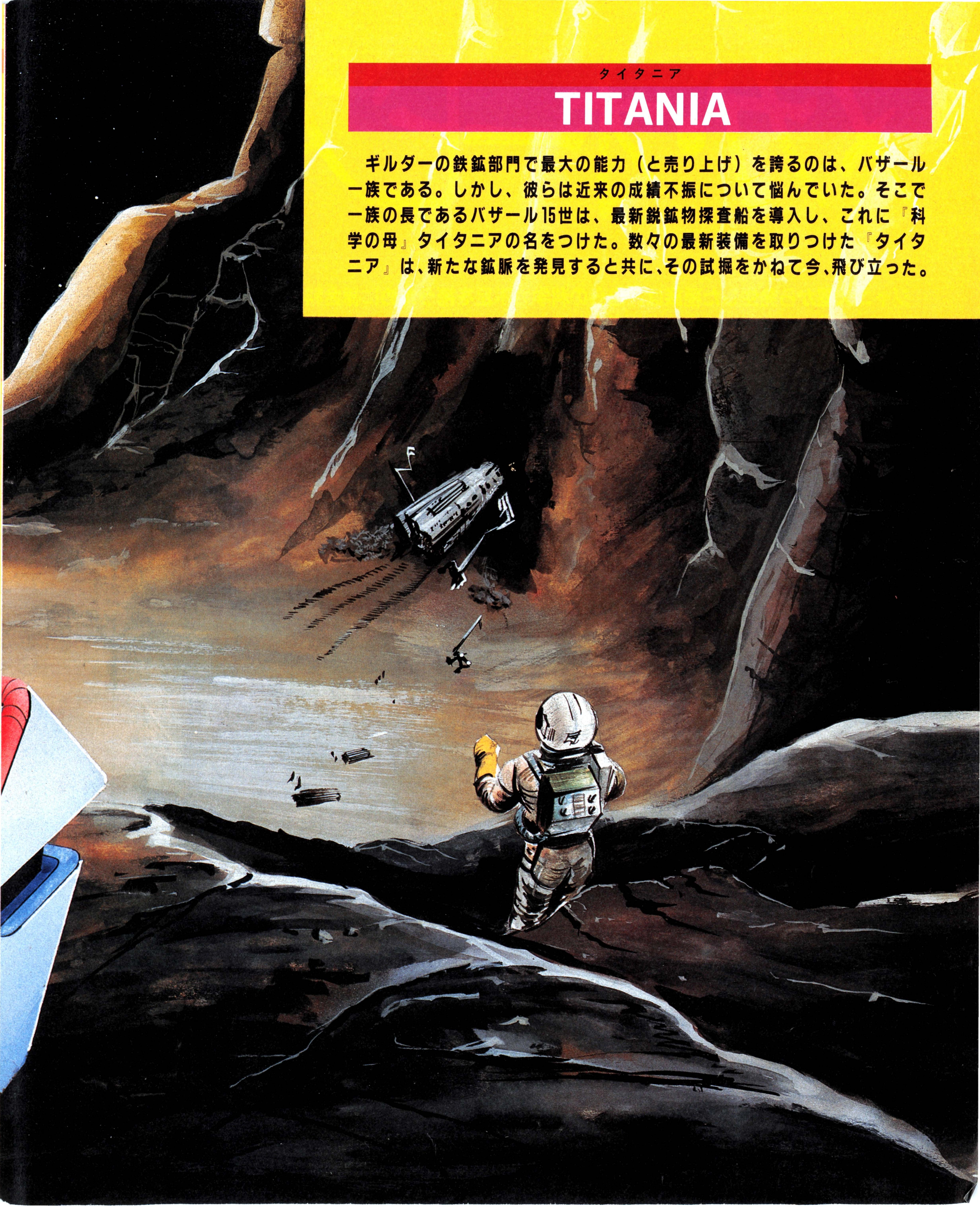
ジャニス星から発生した種族は、自らの科学力不足を補うために総合科学を捨て、『専門家』の道を選んだ。後の『ギルダー』である。『メガ・オービス』の世界は混乱の時代であるが、幾度かの戦争の後、現在『ギルダー』は安定期に入っている。

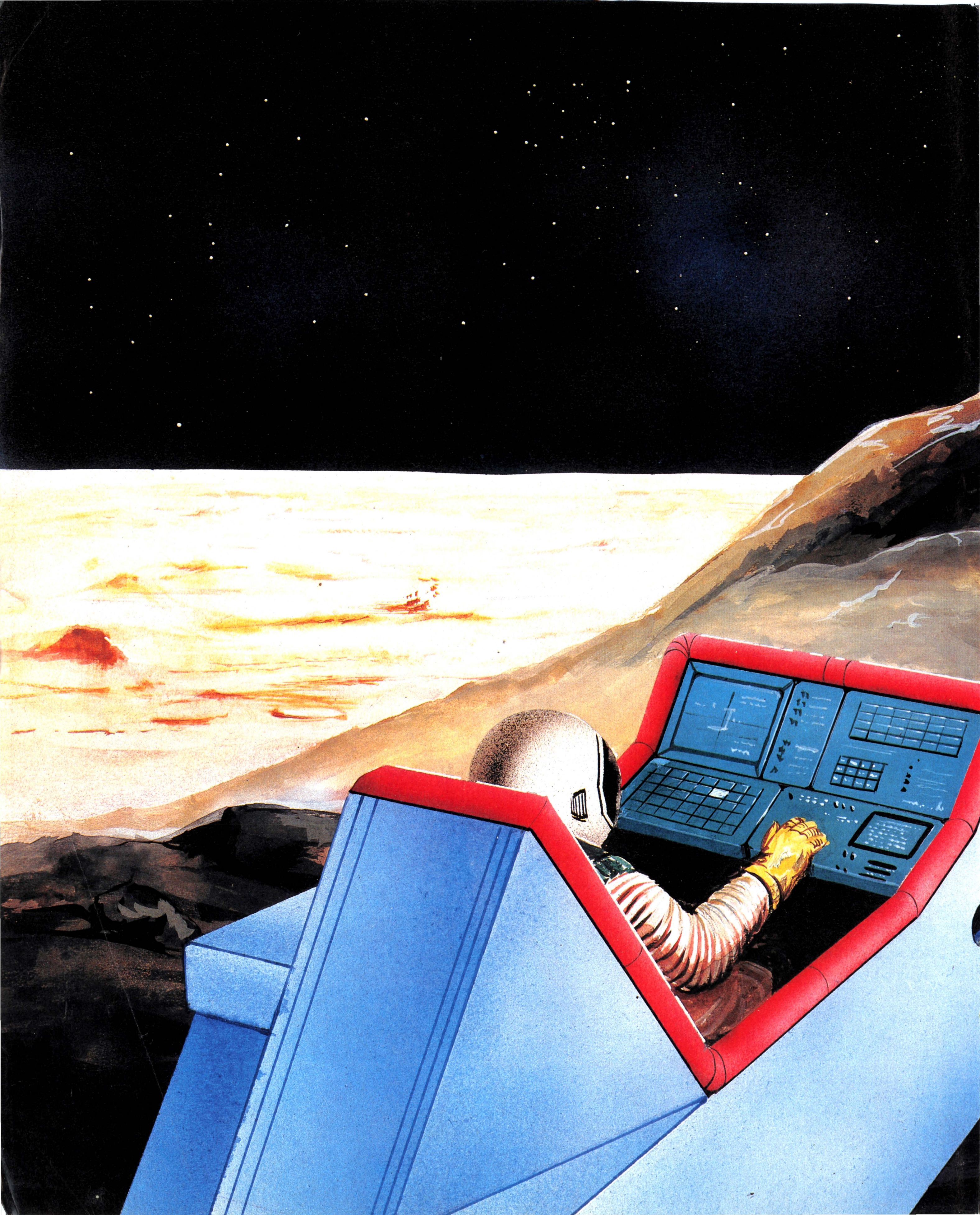


ILLUST MASAZUMI ASAI

タイタニア
TITANIA

ギルダーの鉄鉱部門で最大の能力（と売り上げ）を誇るのは、バザール一族である。しかし、彼らは近来の成績不振について悩んでいた。そこで一族の長であるバザール15世は、最新鋭鉱物探査船を導入し、これに『科学の母』タイタニアの名をつけた。数々の最新装備を取りつけた『タイタニア』は、新たな鉱脈を発見すると共に、その試掘をかねて今、飛び立った。





新刊案内

Oh!MZ 別冊

ADVANCED MZ-700

日本ソフトバンク出版部 編

2,300円(〒300円)
A4変型判 264頁

好評発売中！

ユーザの熱い期待に応えて贈るMZ-700のハイテク活用術決定版。
MZ-700の機能を最大限発揮させ，上位機種をも凌ぐ実力を引き出します。
ビギナからベテランまで，この1冊でMZ-700は完全理解。

◆内容◆

Ⅰ **ハイテクBASIC**－プログラミングのコツ，ゲームプログラミング，他
Ⅱ **BASICからマシン語へ**－マシン語へのアプローチ，逆アセンブラの作成と利用法，他
Ⅲ **ソフトウェアによるパワーアップ**－モニタによるコマンドを追加するテクニック，他
Ⅳ **ハードウェアによるパワーアップ**－システムI/Oの活用法，周辺機器を作る，他
Ⅴ **アプリケーションプログラム**－ワープロ「MZ-700 V.2.2」，彩色4人マージャン，他
資料－MZ-700使用高級言語，ユーティリティ，他

Oh!FM 別冊

FMショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部 編

1,200円(〒250円)
A4変型判 152頁

好評発売中！

総プログラム数84点！

Oh!FM本誌で掲載したショートプログラムをはじめとして，この本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。掲載プログラムは84点。対象機種はFM7，New7，77ですが，プログラムによってはFM8，11，16にも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んで下さい。

◆内容◆

Ⅰ.ゲーム編／Ⅱ.ユーティリティ編／Ⅲ.グラフィック編／Ⅳ.実用その他編

発行
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

TITANIA（タイタニア）

MEGA ORBITS

"FM-7／NEW7／77――――木村信行"

内容

このゲームは、いろいろな恒星系をまわって、その恒星系内の惑星や小惑星で採掘した鉱物を、出発地点であるキャラバン星へ一定量以上、しかも規定時間内に持ち帰らなければならないというものです。そして、ゲーム内にはさまざまなイベント（ハプニング）が用意されています。さて、うまくキャラバン星に帰ることができるでしょうか?!

プログラム

プログラムは、すべてBASICでかかれています。長いので慎重に打ちこんでください。バグ取りが終わってセーブしたら、RUNでゲームスタートです。

なお、DISKの使用も可能ですし、音出しもBEEPのみなので、FM-8への移植も可能です。FMユーザーの方はぜひ遊んでみてください。

画面

画面は上下にわかれており、上半分は各種情報やレーダーの表示用、下半分はコマンド入力や一部の情報表示用のスクリーンになります。

さらに、上半分のスクリーンは3つにわかれており、左から恒星系内用短距離レーダー、インフォメーションウインドー、鉱物センサーとなっています。なお、下半分のスクリーンはスクロールウインドウになっていて、コマンド入力、艦内状況、長距離レーダー等が表示されます（写真1参照）。

短距離レーダー

恒星系内にある惑星等の位置、およびタイタニア号の位置を表示します。各恒星系内は、10×10のおおざっぱな領域に区分されており、タイタニア号はその領域内をバブル＝エンジンで移動できます。レーダーシンボルは、図1を参照してください。なお、このレーダーには、海賊船や流星群などは表示されません。もっとレンジの小さいレーダーでないとダメなのですが、お許しください。

インフォメーションウインドー

ここには、各種の情報が表示されます。

1、ジカン……残り時間を示します。これが0になるとゲームオーバーです。

2、X、Y座標……これは、宇宙マップにおけるX、Y座標です。

3、ENERGY……エネルギーの残量を示します。これが0になったときは、漂流船として宇宙空間をさまよっていただくことになります。

4、TECTITS……鉱物の積載量です。これが3000トン以上になれば、いちおう目的達成といえます。

5、SPECIAL……これは、鉱物のなかにたまにあるめずらしい鉱物です。これらをキャラバン星へ持ち帰るといいことがあるかも。ちなみに、積み込めるのは3種類までです（特殊な倉庫が必要なため）。

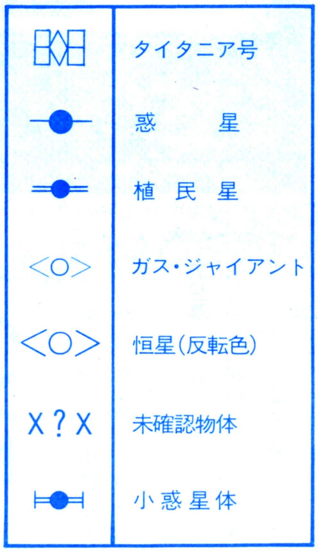
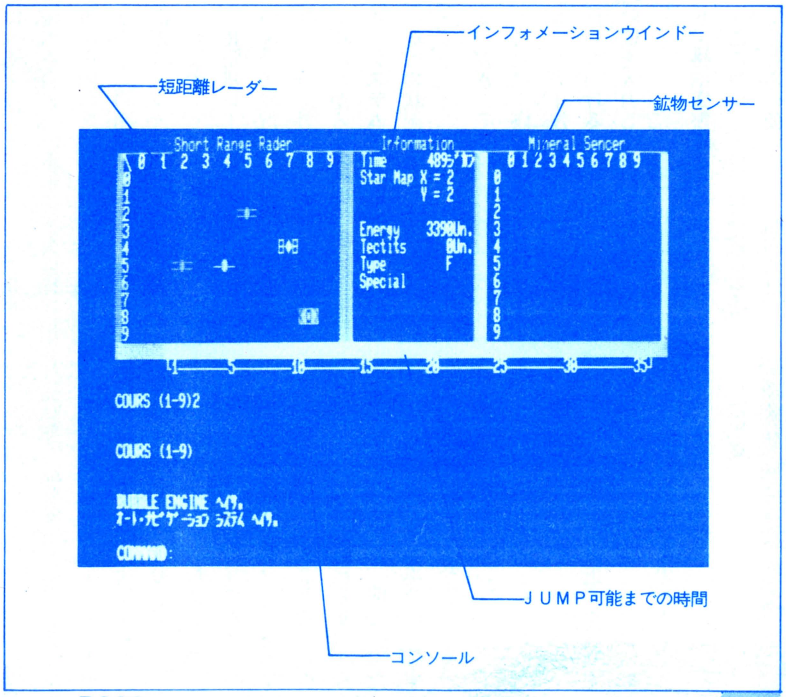


図1

鉱物センサー

このセンサーは、惑星に着陸しランドシップを発進させた時点で作動し、鉱物を発掘できそうな地点を示してくれます。ランドシップは、英大文字の『L』で表示され、鉱物を発掘できる確率は色で示されます。『◇』の色が青のとき10%、赤のとき20%、シアンが30%、緑が40%、水色が50%とな

写真1



っています（それぞれのカラーコード×10）。

以上が、上半分のウインドーに関する説明です。

次に、コマンドおよびサブコマンド（ランドシップに関するコマンド）について説明します。各コマンドは、テンキーとリターンキーのみを使用します。

通常コマンドには、1～6までの6つのコマンドがあります。

1、JUMP

1を押すと、JUMPモードに入ります。JUMPしたいマップ上のX、Y座標を入力してください。ただし、JUMPは大量のエネルギーを必要とし、1回使用するたびに数十時間のエネルギー注入時間が必要なので、連続使用はできません。そのかわり、どこへ飛んでも所要時間は1時間ですみます。ただし、現在位置からあまり遠いところへ飛ぼうとすると、エネルギーがたりなくなることがあります。

2、BUBBLE

2はバブルモードです。バブル＝エンジンを使用した航行ができ、おもに恒星系内の移動に使用します。このモードに入ると、CURSE（1～9）と聞いてくるので、5を除く8方向キーのうちひとつを押してください。

また、その恒星系外へでるような方向を入力すると、SPEED（1～9）と聞いてくるので1～9の数字でスピードを入力してください。1が遅く、9が速くなります。これで、隣り合った恒星系への移動ができます。消費燃料はJUMPより少なくてすみますが、時間が少々かかります。最大35時間ぐらいです。

コマンドモードに戻るには、リターンキーを押してください。このとき、惑星等のシンボルにかさなっていると、次のようなことがおこります。

●惑星……着陸するかどうか聞いてきます。YESなら1を押してください。ランドシップを発進させます。ただし、ランドシップが故障しているときは無視されます。

●植民星……鉱物の採掘のほかに船の委託修理ができます。費用はエネルギーでたてかえます。

●小惑星……鉱物の採掘ができます。惑星で探すよりもはるかに楽ですが、小惑星帯に突入するので少々危険をともないます。

以上の3ヵ所で鉱物を採掘するときは、ランドシップを使います。テンキーで8方向へ移動させて、『L』を『◇』のうえへかさねて5のキーを押してください。鉱物を探し、見つかれば採掘を始めます。1～9以外のキーを押せば、ランドシップはタイタニア号へ帰艦します。

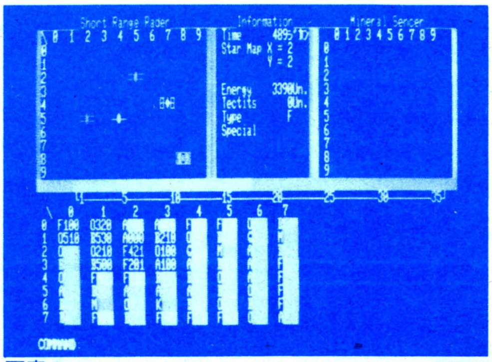


写真2　宇宙マップで鉱物がありそうな恒星系を探す

●太陽……ガス・スクープ（燃料補給）をしようと思えばできないこともありませんが、確率は0・01％くらいですので、ガス・ジャイアントでのガス・スクープをおすすめします。

●ガス・ジャイアント……ガス・スクープができます。

●未確認物体……濃いガスや強い磁場のなかにあるので、その正体は近づいてみないとわかりません。

3、長距離レーダーおよび宇宙マップ

3を押すと、宇宙マップと長距離レーダーが表示されます。マップには、8×8の恒星系が描かれており、水色で示されている部分が現在いる恒星系です。

マップの情報は、4ケタの英数字で表されます。1文字目は、その恒星系の主星（太陽）のスペクトルを表しています。2文字目は恒星系内の惑星の数、3文字目はそのうちの植民星の数、4文字目はガス・ジャイアントの数を表しています。

長距離レーダーは、隣り合った恒星系の状況を知ることができます。それ以外の恒星系は、スペクトルがわかるだけです。

4、システムステータス

艦内の状況を表示します。

5、WAIT

これは、修理時間やJUMPのエネルギー注入の間、何もせずに待ちつづけるコマンドです。待ち時間を入力してください。

6、格納庫整理

このコマンドは、特殊鉱物を捨てるときに使います。船内には、特殊鉱物を3種類までしか格納できないので、その組み合わせをかえたいときにこのコマンドが必要になります。すてたい鉱物の番号を入力してください。

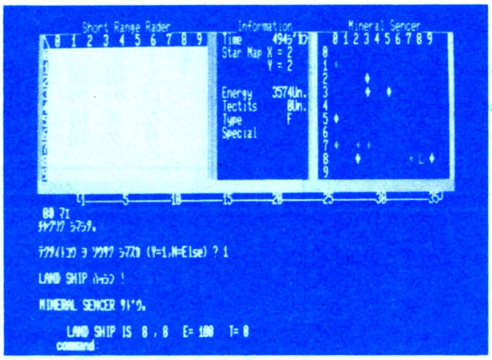


写真3　惑星に上陸。鉱物を発見できるだろうか？

イベント

イベントとは、航行中におこるいくつかのアクシデントのことです。

流星群

航行中に流星群のなかに入ってしまい、船の一部が故障することがあります。

海賊船

いちばんたちの悪いアクシデントです。サーペンやルベースの連中が襲ってきます。攻撃するか、全速で逃げるか、降参してしまうか、方法は3つのうちひとつです。負けたりつかまったりすると、エネルギーと鉱物をゴソッと持っていかれます。当然のことながら、降参したほうがとられる量は少なくてすみます。また、前記のふたつ（攻撃、逃亡）の場合は、確率（0～100％）が表示されるので参考にしてください。

すい星

航行中、すい星が近くを通りすぎることがあります。このすい星でガス・スクープができます。

磁気嵐

強力な磁場の乱れによって、艦内がおかしくなることがあります。

未確認物体

何だかわけのわからないものが空を飛んできます。さあ、逃げるか、高エネルギーを与えてみるか。

漂流船

ときどき、宇宙空間をさまよっている漂流船を見かけます。助けるかどうかはあなたしだいです。

神の声

神。これは存在なのか、実体のない宇宙全体なのか、だれも知りません。ただ、あなたに有利な声を聞かせてくれるやもしれません。つねに、耳をかたむけておきまし

よう。

トラディオン

輝く星々を背に、ときおりサッと目の前を横切るものがあります。これに見とれていると、災いが降りかかるかもしれません。

以上がおもなイベントです。ほかにもいくつかありますが、それはプレイ中のお楽しみにしましょう。

最後に

なれるまでは、エネルギーの消費に注意しましょう。1度立ち寄った惑星には2度立ち寄れませんが、ガス・ジャイアントには何度でも寄れます。早めに燃料補給をするようにしましょう。

また、特殊鉱物は、3種類そろわなくてもゲームは終了しますが、時間があればつづけて探すことも可能です。いろいろと挑戦してみてください。

なお、近いうちにPC－8801版も発表する予定です。88ユーザーのみなさんもお楽しみに!!

TITANIA FM-7/NEW7/77 1 BLOCK

```
1000 REM ****************************************
1010 REM *            Simuration Game           *
1020 REM *         THE TITANIA (Original)       *
1025 REM *           for FM-8/7/77/NEW7         *
1030 REM *         Programed by N.Kimura        *
1040 REM *              at Dec. 14th in 1984    *
1050 REM *   Last revised at Jan. 20th in 1985  *
1060 REM *            for MEGA ORBIS            *
1070 REM ****************************************
1080 CLEAR300:DEFINTA-Z:DEFSNGA,M,W
1090 ONERROR GOTO7680
1100 RANDOMIZETIME/4
1110 GOSUB6630:Z=0:Z1=101
1120 DIMMAP(7,7),SEC(9,9),SBM(7,7),SBW(9,9),SYS(9),SYS$(9),TYPE$(7),SM$(7),TKU$(
8),MES$(3),PLT(3),CB(3)
1130 DEFFNR(I)=INT(RND(1)*I):DEFFNS$(W)=RIGHT$(STR$(W),LEN(STR$(W))-1):DEFFNA(W,
M)=VAL(MID$(FNS$(W),M,1)):DEFFNF$(W$,I)=RIGHT$(STRING$(I," ")+W$,I)
1140 EN=6000:X=Z:Y=Z:TM=500:TEC=Z:THD=Z:CPLT=1:CHA=Z:ZE=CPLT:FI=1
1150 GOSUB6810:GOSUB7110:GOSUB7340
1160 REM***** MAIN *****
1170 IFED<>Z THEN1280
1180 GOSUB7730:GOSUB7250
1190 GOSUB1770
1200 IFED<>Z THEN1280
1210 GOSUB1920
1220 GOSUB6050
1230 IFED<>Z THEN1280
1240 GOSUB1850
1250 GOSUB6050
1260 GOTO1170
1270 REM***** GAME END *****
1280 BEEP1:FORI=Z TO2000:NEXT:BEEPZ
1290 ONED GOTO1300,1300,1300,1440,1480,1510,1560
1300 COLOR7
1310 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾌﾞｼﾞ ｷｬﾗﾊﾞﾝｾｲ ﾆ ﾂｷﾏｼﾀ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1320 IFED=3 THEN1410
1330 PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄ ﾓ ｷﾃｲﾘｮｳｲｼﾞｮｳ ｱﾘﾏｽ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1340 IFED=2 THEN1380
1350 PRINT:PRINT"ﾄｸｼｭｺｳﾌﾞﾂ ﾉ ｸﾐｱﾜｾ ﾓ ｶﾝﾍﾟｷ ﾃﾞｽﾈ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1360 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ｱﾅﾀﾆﾊ 100,000,000Cr. ﾉ ｼｮｳﾖ ｦ ｱﾀｴﾏｽ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1370 GOTO1660
1380 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ﾄｸｼｭｺｳﾌﾞﾂ ﾉ ｸﾐｱﾜｾ ｶﾞ ﾁｮｯﾄ ﾁｶﾞｳﾖｳﾃﾞｽﾈ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1390 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ｱﾅﾀﾆﾊ 100,000Cr. ﾉ ｼｮｳﾖ ｦ ｱﾃｴﾏｽ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1400 GOTO1610
1410 PRINT:PRINT"ｼｶｼ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾊ ｷﾃｲﾘｮｳﾆ ﾀｯｼﾃ ﾏｾﾝ !!":GOSUB7670:GOSUB7640
1420 PRINT:PRINT"ﾖｯﾃ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｻｲｸﾂ ｼﾃｸﾙｺﾄ ｦ ﾒｲｼﾞﾏｽ !":GOSUB7670:GOSUB7640
1430 ED=Z:CHA=Z:FORI=Z TO5000:NEXT:GOSUB 6700:GOTO1170
```

```
1440 PRINT:PRINT"ﾂｲﾆ ﾈﾝﾘｮｳｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1450 PRINT:PRINT"ｱﾅﾀｶﾞ ｲｹﾅｲﾝﾃﾞｽﾖ !":GOSUB7670:GOSUB7640
1460 PRINT:PRINT"ｳﾁｭｳ ｦ 2､300年 ｻﾏﾖｯﾃｲﾅｻｲ !":GOSUB7670:GOSUB7640
1470 FORI=Z TO5000:NEXT:GOTO1730
1480 PRINT:PRINT"ｼﾞｶﾝ ｶﾞ ﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1490 PRINT:PRINT"ﾅｾﾞﾅﾝﾀﾞﾛｳ･･･ ﾖｰｸ ｶﾝｶﾞｴﾃﾐﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":GOSUB7670:GOSUB7640
1500 GOTO1470
1510 COLOR7
1520 PRINT:PRINT"ｳﾝ ｶﾞ ﾜﾙｶｯﾀﾖｳﾃﾞｽ｡"
1530 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾀｲﾀﾆｱｺﾞｳ ﾄ ｲｯｼｮﾆ ﾏﾙｺｹﾞﾆﾅｯﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
1540 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｱｰ､ﾏｽﾞｿｰ !!!"
1550 GOTO1470
1560 COLOR7
1570 PRINT:PRINT"ｶﾜｲｿｳﾆ..."
1580 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ｺｳｲｳ ｳﾝﾒｲﾉｼﾀﾆ ｳﾏﾚﾃｷﾀﾉﾃﾞｽﾈ｡"
1590 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｺﾞﾒｲﾌｸ ｦ ｵｲﾉﾘｲﾀｼﾏｽ｡"
1600 GOTO1470
1610 PRINT:PRINT:PRINT
1620 PRINT"ﾂﾂﾞｹ ﾏｽｶ ":GOSUB7650:IFW$<>"1" THEN1660
1630 ED=Z:CPLT=Z:CHA=Z:TEC=Z:EN=6000:ERASEPLT:DIMPLT(3)
1640 FORI=Z TO7:FORJ=Z TO7:IFNOT(I=Z ANDJ=Z) THENMAP(I,J)=FIX(MAP(I,J)/10)*10
1650 NEXT:NEXT:GOSUB6700:GOTO1170
1660 FORI=Z TO5000:NEXT:CONSOLEZ,25,Z,Z
1670 LINE(Z,Z)-(639,199),PSET,3,BF
1680 SYMBOL(20,60),"G A M E O V E R",5,10,1
1690 SYMBOL(20,150),"Next is more interest.",3,2,6
1700 SYMBOL(280,170),"See you again.",3,2,4
1710 SYMBOL(320,190),"Presented from Taro",2,1,2
1720 W$=INPUT$(2):GOTO1750
1730 PRINT:PRINT:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｻｲｼｮｶﾗ ﾔﾘﾅｵｼﾏｽｶ ":GOSUB7650:IFW$<>"1" THEN1750
1740 RUN
1750 END
1760 REM***** SECTER CHECK *****
1770 COLOR7
1780 IFSEC(XX,YY)=1 ORSEC(XX,YY)=4 THEN3250
1790 IFSEC(XX,YY)=2 THEN4210
1800 IFSEC(XX,YY)=7 THEN4300
1810 IFSEC(XX,YY)=5 THEN5480
1820 IFSEC(XX,YY)=3 THEN4640
1830 RETURN
1840 REM***** COMMAND *****
1850 PRINT:PRINT"COMMAND:";:GOSUB7670:W$=INPUT$(1)
1860 IFW$=CHR$(8) THENGOSUB7690:GOTO1900
1870 W=VAL(W$):PRINTW$:IFW<1 ORW>6 THEN1850
1880 IFMD=1 AND(W=1 ORW=2) THENRETURN
1890 ONW GOSUB4740,5050,6300,6550,5890,5720
1900 RETURN
1910 REM***** ACCIDENT CHECK *****
1920 IFRND<.8 OR(X=Z ANDY=Z) THENRETURN
1930 W=RND:IFW<=.2 ORW>.8 THEN2050
1940 IFW>.2 THENW1=8
1950 IFW>.26 THENW1=7
1960 IFW>.37 THENW1=6
1970 IFW>.45 THENW1=5
1980 IFW>.5 THENW1=4
1990 IFW>.53 THENW1=3
2000 IFW>.68 THENW1=2
2010 IFW>.72 THENW1=1
```

●マイコンサークル「Qak」を設立しました。会員募集中です。これから楽しいものにしていきたいと思います。案内書は60円切手同封のうえ、下記の所に。〒59－ 堺市菩提町5丁87の1（大阪府・内田登・16歳）

```
2020 IFW>.78 THENW1=9
2030 IFW1=4 THEN1930
2040 GOSUB7660:COLOR7:ONW1 GOSUB2070,2120,2190,2040,2620,2670,3000,3130,3200
2050 RETURN
2060 REM ﾘｭｳｾｲ
2070 PRINT:PRINT"ﾘｭｳｾｲｸﾞﾝﾉ ﾅｶﾍ ﾊｲｯﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡"
2080 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｿﾝｼｮｳ ｶﾞ ﾃﾞﾏｼﾀ !!!"
2090 GOSUB7630:GOSUB5950
2100 RETURN
2110 REM ｽｲｾｲ
2120 PRINT:PRINT"ｽｲｾｲ ｶﾞ ﾁｶｸ ｦ ﾄｵﾘｽｷﾞｮｳﾄ ｼﾃｲﾏｽ｡"
2130 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"GUS・SCOOP ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｽ｡"
2140 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"GUS・SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
2150 IFW$<>"1" THENRETURN
2160 GOSUB4220
2170 RETURN
2180 REM ｶｲｿﾞｸ
2190 PRINT:IFRND<.35 THENPRINT"'ﾙﾍﾞｰｽ'";ELSEPRINT"'ｻｰﾍﾟﾝ'";
2200 PRINT" ﾉ ｶｲｿﾞｸｾﾝ ｶﾞ ﾁｶﾂﾞｲﾃｷﾏｽ｡"
2210 W1=FNR(71):W2=FNR(Z1):GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ [1:ｺｳｹﾞｷｽﾙ (ｶ
ﾂﾄ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｳﾊﾞｴﾙ｡) 2:ｾﾞﾝｿｸ ﾃﾞ ﾆｹﾞﾙ 3:ｺｳｻﾝｽﾙ]
2220 PRINT"ｿﾘｿﾞﾚ ﾉｶｸﾘﾂ ﾊ "W1" "W2" ％ ﾃﾞｽ｡"
2230 PRINT:INPUT"(1-3) ";W:II=1
2240 IFW>3 ORW<1 THEN2230
2250 ONW GOSUB2280,2430,2560
2260 IFII=1 THENGOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｶｲｿﾞｸｾﾝ ｶﾗ ﾊﾅﾚﾏｽ｡"
2270 GOSUB7250:RETURN
2280 IFSYS(3)<>Z THENGOSUB7630:PRINT:PRINT"ｲｯﾃｵｷﾏｽｶﾞ､ "SYS$(3)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳﾃﾞｽ｡":W
1=Z:W4=10:W5=Z:GOTO2370
2290 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(3)" ｻﾄﾞｳ｡"
2300 W4=FNR(15)+5:W5=Z
2310 FORK=1 TOW4
2320 FORI=Z TO200:NEXT
2330 IFFNR(Z1)<=W1 THENW5=W5+1:GOSUB2350:PRINTMES$(FNR(2)+2):ELSEGOSUB2360:PRINT
MES$(FNR(2))
2340 NEXT:GOTO2370
2350 FORI=1 TO20:BEEP1:FORJ=1 TO20:NEXT:BEEPZ:NEXT:RETURN
2360 FORI=1 TO60:BEEP1:FORJ=1 TO5:NEXT:BEEPZ:NEXT:RETURN
2370 EN=EN-300:GOSUB7250
2380 IFW5<W4/2 THENGOSUB7660:PRINT:PRINT"ﾊｯｷﾘｲｯﾃ ﾏｹﾏｼﾀ":GOSUB7640:GOSUB5950:GOTO
2510
2390 PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾔｯﾀ !!!"
2400 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｶﾁﾏｼﾀ !!!"
2410 W=FNR(800)+500:GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT"ｵｲ､ ｺﾗｯ ! ﾊﾔｸ "W"Unit ﾉ ｴﾒﾙｷﾞｰ ｦ ﾖ
ｺｾ !!!":EN=EN+W
2420 IFRND<.5THENW=FNR(200)+200:GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT"ﾂｲﾃﾞﾆ "W" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ
ｺｳﾓ ｲﾀﾀﾞｲﾃ ｲｷﾏｼｮｳ｡":TEC=TEC+W:RETURNELSERETURN
2430 IFSYS(2)<>Z THENPRINT:PRINT"ｲｯﾃｵｷﾏｽｶﾞ､ "SYS$(2)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳﾃﾞｽ｡":W2=Z:GOTO24
70
2440 IFBB=Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡"
2450 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｷﾝｷｭｳ ﾊｯｼﾝ !!!"
2460 FORI=1 TO150:GOSUB7670:NEXT
2470 W=FNR(Z1):GOSUB7640
2480 IFW<=W2 THEN2520
2490 PRINT:GOSUB7660:PRINT"ｳｰﾝ､ ﾆｹﾞｷﾚﾏｾﾝﾃﾞｼﾀﾈｪ｡":GOSUB7630
2500 IFBB=Z ANDSYS(2)=Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ﾍｲｻ｡":GOSUB7630
2510 W=1000:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｿﾞｸ ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ "W"Unit ｳﾊﾞｯﾃﾕｷﾏｼﾀ｡":EN=EN-W:GO
TO2580
```

●先日といっても一ヵ月前パソコン（PC6001mkII）を買いました。朝から晩まで機械を走らせている毎日です。PC6001mkIIを持っている人、だれかぼくと文通しよう。〒068-21 北海道三笠市唐松緑町B3の1（北海道・湯口悟）

```
2520 PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾎｫ､ ﾅﾝﾄｶ ﾆｹﾞｷﾚﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡"
2530 EN=EN-500:II=Z
2540 IFBB=Z THENPRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ﾍｲｻ｡"
2550 RETURN
2560 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｺｳﾓ ｱｯｻﾘ ｺｳﾌｸｼﾃｼﾏｳﾄﾊ ﾅｻｹﾅｲﾃﾞｽﾅｧ｡"
2570 W=700:GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾄﾆｶｸ "W"Unit ﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ﾄﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡":
EN=EN-W
2580 IFRND<.5 ANDTEC<>Z THENTEC=TEC-CINT(TEC*RND*.5+.01):GOSUB7640:GOSUB7670:PRI
NT"ｱｯ､ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾓ ﾄﾗﾚﾀ !!!"
2590 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｱｰｱ､ ﾓｯﾀｲﾅｲ｡"
2600 RETURN
2610 REM ｼﾞｷｱﾗｼ
2620 PRINT:PRINT"ｼﾞｷｱﾗｼ ｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡"
2630 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｾﾝﾅｲ ﾉ ｶｸﾌﾞｶﾞ ｵｶｼｸﾅﾘﾊｼﾞﾒﾏｼﾀ｡"
2640 GOSUB5950
2650 RETURN
2660 REM ﾅﾝﾀﾞ
2670 PRINT:IFRND<.7 THENIFTR<>Z THENPRINT"'ﾌｧｲﾔｰ･ﾄﾞﾗｺﾞﾝ'";ELSEPRINT"'ﾂﾓｰﾙ'";ELSE
PRINT"'ﾌﾛｲﾃﾞ'";
2680 PRINT" ﾐﾀｲﾅ ﾋｺｳﾌﾞｯﾀｲ ｶﾞ ﾁｶﾂﾞｲﾃ ｷﾏｽ｡"
2690 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｶﾅﾘ ﾉ ｺｳｴﾈﾙｷﾞｰﾀｲ ﾃﾞｽ｡"
2700 W1=FNR(Z1):W2=FNR(Z1)
2710 PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ [1:ｶｲﾋ ｽﾙ  2:ｺｳｹﾞｷ ｽﾙ(ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾙ)]
2720 PRINT:INPUT"(1,2) ";W$
2730 IFW$<>"1" ANDW$<>"2" THEN2720
2740 ONVAL(W$) GOSUB2760,2880
2750 GOSUB7250:RETURN
2760 IFSYS(2)<>Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINT"ｲｲﾜｽﾚﾃﾏｼﾀｶﾞ､ "SYS$(2)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡
":GOTO2810
2770 IFBB=Z THENGOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡"
2780 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ｾﾞﾝｶｲ !!!"
2790 FORI=1 TO150:GOSUB7670:NEXT
2800 IFFNR(Z1)<=W1 THEN2850
2810 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾆｹﾞｷﾚﾏｾﾝ ﾃﾞｼﾀ｡"
2820 GOSUB7640:GOSUB7660:PRINT:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｽｲﾄﾗﾚﾀﾖｳﾃﾞｽ｡":EN=EN-FNR(1000)-500:
GOSUB5950
2830 IFBB=Z ANDPH=Z THENPRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ﾍｲｻ｡"ELSEIFPH<>Z
 THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(3)" ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡":PH=Z
2840 RETURN
2850 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｳﾏｸ ｶｲﾋﾃﾞｷﾀ ﾖｳﾃﾞｽ｡"
2860 IFBB=Z THENPRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ﾍｲｻ｡"
2870 EN=EN-500:RETURN
2880 GOSUB7630:IFSYS(3)<>Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(3)"ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｼﾀ｡":GOT
O2810
2890 PRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(3)" ｻﾄﾞｳ｡"
2900 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾊｯｼｬ !!!"
2910 FORI=1 TO150:BEEP1:FORJ=Z TO5:NEXT:BEEPZ:FORJ=Z TO5:NEXT:NEXT
2920 IFFNR(Z1)<=W2 THEN2950
2930 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｾﾞﾝｾﾞﾝ ｳｹﾂｹﾏｾﾝ !!!":PH=1
2940 GOTO2810
2950 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾙ ﾄ ﾐｶｸﾆﾝﾋｺｳﾌﾞｯﾀｲ ﾊ ｷｴﾏｼﾀ｡"
2960 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾌｼｷﾞﾅ ｺﾄ ﾓ ｱﾙﾓﾝﾃﾞｽﾈｪ..."
2970 EN=EN-300:PRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(3)" ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
2980 RETURN
2990 REM ﾋｮｳﾘｭｳｾﾝ
3000 PRINT:PRINT"'ｸﾞﾛﾘｱ' ﾉ ﾋｮｳﾘｭｳｾﾝ  [ｱﾙﾊﾞﾄﾛｽ ﾃﾞﾊ ﾅｲﾖｳﾃﾞｽﾈ !] ｦ ﾊｯｹﾝｼﾏｼﾀ｡"
3010 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ﾐｽﾃﾏｽｶ ";:GOSUB7650
3020 IFW$="1" THEN3090
```

◑2月号のアップル特集は最高でした。ところで、ちゃっくんぽっぷは最高です。タイトル画面から練習、コーヒーブレークまでリアル。さらにゲーム中も流れつづけるサウンドもすばらしい。これはぜひ買うべきです。（栃木県・NANMO）

◑2月号のゼビウスで『なぜ、ザッパーはバキュラにはね返されるのに……』ですが、以前、TV番組『コンピートないと』でゼビウスの作者が〝敵機はバキュラより上空を飛んでいる〟と言ってたと、僕の記憶には残っているのですが……。（広島県・橋本徹・

```
3030 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ ﾔｻｼｲﾋﾄ ﾃﾞｽﾈｪ｡"
3040 W=CINT(EN/4):W1=FNR(200)+200:IFW>=EN THEN3040
3050 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ﾃﾞﾓ "W"Unit ﾓ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｦ ｱﾀｴﾃ ｲｲﾉﾃﾞｼｮｳｶ ?"
3060 IFRND<.4 THENW1=Z:GOTO3080:ELSEGOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｱﾚｯ､ ｶﾜﾘﾆ ﾃｸﾀｲﾄｺｳ
ｦ "W1" Unit ﾓ ｸﾚﾏｼﾀﾖ !"
3070 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT"ﾔﾊﾘ ﾋﾄﾀﾞｽｹ ﾊ ｲｲｺﾄﾃﾞｽﾈｪ｡"
3080 EN=EN-W:TEC=TEC+W1:GOSUB7240:RETURN
3090 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾅﾝﾃ ﾊｸｼﾞｮｳﾅﾋﾄ ﾅﾝﾀﾞﾛｳ !!!"
3100 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ﾋｮｳﾘｭｳｼﾃﾓ ｼﾘﾏｾﾝﾖ !!!":GOSUB7640
3110 GOSUB1920:GOSUB1920:GOSUB1920:GOSUB1920:RETURN
3120 REM ｵﾂｹﾞ
3130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"ｺﾚﾊ 'ｶﾐ' ﾉ ｵﾂｹﾞ ﾃﾞｽ｡"
3140 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾂﾂｼﾝﾃﾞ ﾐﾐ ｦ ｶﾀﾑｹﾅｻｲ｡"
3150 W=FNR(3)+1
3160 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"    '"TKU$(CB(W))"' ﾊ､ ｵﾏｴ ｦ ｺｳﾌｸ ﾍﾄ ﾐﾁﾋﾞｸﾃﾞ
ｱﾛｳ"
3170 GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"'ｶﾐ' ﾉ ｵﾂｹﾞ ﾃﾞｼﾀ｡"
3180 RETURN
3190 REM ﾄﾗﾃﾞｨｵﾝ ｱﾗﾜﾙ
3200 PRINT:PRINT"ｱﾚﾚｯ､ ﾅﾆｶｶﾞ ﾄﾝﾃﾞﾏｽﾖ !!!"
3210 PRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｱｯ､ ｱﾚﾊ.....";:GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT" ﾄ
ﾗﾃﾞｨｵﾝ ﾀﾞ !!!"
3220 TR=1:GOSUB7640:GOSUB7640:W=RND*.58+.2
3230 PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｱﾔﾔ､ ﾐﾄﾚﾃｲﾙｳﾁﾆ ...":GOSUB7630:TR=Z:GOTO1940
3240 REM***** ﾜｸｾｲ *****
3250 GOSUB7660
3260 COLOR7
3270 PRINT:PRINT"ﾜｸｾｲ ﾉ ｼﾞｭｳﾘｮｸｹﾝﾅｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ｡"
3280 PRINT"ﾁｬｸﾘｸｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
3290 IFW$<>"1" THENRETURN
3300 PRINT:PRINT"ﾁｬｸﾘｸｼﾏｽ...":GOSUB7640:CHA=1
3310 PRINT:FORJ=5 TOZ STEP-1:LOCATE1,24:PRINTUSING"## ﾏｴ";J;:GOSUB7670:FORI=1 TO
1800:NEXT:NEXT:LINE(2,2)-(31,11),"■",7,BF
3320 IFRND<.2 THENPRINT:PRINT"ﾁｬｸﾘｸ ﾆ ｼｯﾊﾟｲ ｼﾏｼﾀ !":GOSUB5950:GOTO3340
3330 PRINT:PRINT"ﾁｬｸﾘｸ ｼﾏｼﾀ｡"
3340 GOSUB6050:EN=EN-FNR(30)-15:GOSUB7250
3350 IFED<>Z THENRETURN
3360 IFSYS(7)<>Z THENPRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(7)" ｶﾞ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾉ ﾀﾒ ﾃｸﾀ
ｲﾄｺｳ ﾉ ﾊｯｸﾂ ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOTO3480
3370 IFSYS(9)<>Z THENPRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(9)" ｶﾞ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾉ ﾀﾒ ﾃｸﾀ
ｲﾄｺｳ ﾉ ﾊｯｸﾂ ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOTO3480
3380 GOSUB7630
3390 PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ｦ ｿｳｻｸ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
3400 IFW$<>"1" THEN3480
3410 PRINT:PRINTSYS$(7)" ﾊｯｼﾝ !"
3420 WE=100:EN=EN-WE:W1=0:GOSUB3670:GOSUB7640
3430 IFED<>Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(7)"ｦ ｶｲｼｭｳｼﾏｽ｡":EN=EN-FNR(20)+20:ED=Z
:GOTO3460
3440 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINTSYS$(7)" ｦ ﾖﾋﾞﾓﾄﾞｼﾏｽ｡":GOSUB7640
3450 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINT:PRINTSYS$(7)" ｶﾞ ｷｶﾝ ｼﾏｼﾀ｡"
3460 IFW1=Z THENPRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳ ﾊ ﾐﾂｶﾘﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ｡":GOTO3480
3470 PRINTW1" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ﾊｯｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡":TEC=TEC+W1
3480 GOSUB7630:IFSEC(XX,YY)=1 THEN3620
3490 CT=Z:FORI=1 TO7:CT=CT+SYS(I):NEXT:IFCT=Z THEN3620
3500 GOSUB7670:PRINT:PRINT"ｲﾀｸｼｭｳﾘ ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
3510 IFW$<>"1" THEN3620
3520 W=Z:FORI=1 TO7:W=W+SYS(I):NEXT
3530 W=W*.25:WK=CINT(W*100):W=CINT(W)
```

```
3540 PRINT"ｼｭｳﾘ ﾆﾊ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
3550 PRINT"ﾋﾖｳ ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ "WK"ﾕﾆｯﾄ ﾌﾞﾝﾃﾞｽ｡"
3560 PRINT"ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ";:GOSUB7650
3570 IFW$<>"1" THEN3620
3580 PRINT:PRINT"ｼｭｳﾘ ｶｲｼ":GOSUB7630
3590 FORI=1 TOW:GOSUB6210:NEXT:FORI=1 TO7:SYS(I)=0:NEXT
3600 PRINT:PRINT"ｽﾍﾞﾃ ﾉ ｼｭｳﾘ ｶﾝﾘｮｳ"
3610 EN=EN-WK
3620 GOSUB7250:PRINT:PRINT:PRINT"ﾜｸｾｲ ｶﾗ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｽ｡":GOSUB7670
3630 GOSUB7640:EN=EN-FNR(80)-40:GOSUB7250
3640 PRINT"ﾜｸｾｲ ﾉ ｼﾞｭｳﾘｮｸｹﾝ ｦ ﾃﾞﾏｼﾀ｡":CHA=Z:GOSUB6210:SEC(XX,YY)=Z
3650 GOSUB6700:RETURN
3660 REM SEARCH
3670 ERASESBW:DIMSBW(9,9)
3680 GOSUB7670:PRINT:PRINTSYS$(9)" ｻﾄﾞｳ｡":PRINT
3690 IFSEC(XX,YY)=4 THENW=.1ELSEW=.15
3700 FORJ=Z TO9:FORI=Z TO9:IFRND<W THENSBW(I,J)=FNR(51)
3710 LOCATEI*2+57,J+2:COLORINT(SBW(I,J)/10):PRINT"◆";
3720 NEXT:NEXT
3730 X1=FNR(10):Y1=FNR(10):SBW(X1,Y1)=Z
3740 LOCATEX1*2+57,Y1+2:COLOR6:PRINT"L";
3750 IFRND>.005 THEN3780
3760 LOCATEZ,24:GOSUB7660:PRINT:IFSEC(XX,YY)=1 THENPRINT"ｹﾞﾝｼﾞｭｳﾐﾝ ";ELSEPRINT"ﾊ
ﾝｾｲﾌｸﾞﾝ ";
3770 PRINT" ﾆ ｵｿﾜﾚﾃ､ "SYS$(7)"ｶﾞ ｺｼｮｳｼﾏｼﾀ｡":GOSUB7630:SYS(7)=FNR(20)+20:PRINT"ｼｭ
ｳﾘ ﾆ "SYS(7)"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡":W=Z:ED=Z1:COLOR7:GOTO3830
3780 LOCATEZ,24:COLOR7:PRINTTAB(5);SYS$(7)" IS "X1","Y1" E="WE" T="W1
3790 IFWE<=10 THENGOSUB7660:PRINT:PRINTSYS$(7)" ﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰ ｶﾞ ﾉｺﾘｽｸﾅｸ ﾅﾘﾏｼﾀ｡":PRIN
T:W=Z:GOTO3830
3800 IFW1>=300 THENGOSUB7660:PRINT:PRINTSYS$(7)" ﾉ ｾｷｻｲﾘｮｳ ｦ ｺｴﾃｼﾏｲﾏｽ｡":PRINT:W=
Z:W1=300:GOTO3830
3810 GOSUB7670:PRINT"    command:";:W$=INPUT$(1):PRINTW$
3820 W=VAL(W$):IFW$="$"THENMD=1:WW1=W1:WWE=WE:WWX=X1:WWY=Y1:GOSUB1850:MD=0:W1=WW
1:WE=WWE:X1=WWX:Y1=WWY:GOTO3740
3830 IFW=0 THENGOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINTSYS$(9)" ﾍｲｻ｡":LINE(57,2)-(76,11),
" ",0,BF:RETURN
3840 IFW=5 THENGOSUB3890:GOTO3740
3850 LOCATEX1*2+57,Y1+2:COLORINT(SBW(X1,Y1)/10):PRINT"◆";:X2=X1:Y2=X1
3860 ONW GOSUB4060,4020,4070,4030,3860,4040,4080,4050,4090
3870 IFX1>9 ORY1>9 ORX1<0 ORY1<0 THENX1=X2:Y1=Y2
3880 WE=WE-4:GOTO3740
3890 FORI=Z TOFNR(2000)+2000:NEXT
3900 IFSBW(X1,Y1)=0 THENGOSUB7670:PRINT:PRINT"ｺｺ ﾆﾊ ﾃｸﾀｲﾄｺｳﾐｬｸ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡":RETURN
3910 IFFNR(101)>SBW(X1,Y1)THENSBW(X1,Y1)=0:GOTO3900
3920 GOSUB7660:PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄｺｳﾐｬｸ ｦ ﾊｯｹﾝ !!!"
3930 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾊｯｸﾂ ｦ ﾊｼﾞﾒﾏｽ｡":WW=FNR(20)+10
3940 FORI=Z TOWW
3950 IFRND<.5THENPRINT"ｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｶﾞｯ!!!"ELSEPRINT"ﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞﾋﾞｯ!!!"
3960 FORJ=Z TO200:BEEP1:BEEPZ:NEXT
3970 NEXT:IFWW>25THENGOSUB7670:PRINT"ﾋｶﾞ ｸﾚﾁｬｲﾏｽｹﾄﾞ､ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ ";:GOSUB7650:GOSUB76
70:IFW$<>"1"THENPRINT:PRINT"ﾊｯｸﾂ ｦ ﾁｭｳｼ ｼﾏｽ｡":RETURNELSEGOSUB6210:WW=FNR(20)+10:
PRINT:PRINT"ﾊｯｸｼ ｦ ﾂﾂﾞｹﾏｽ｡":GOTO3940
3980 W2=SBW(X1,Y1)*(FNR(2)+1)
3990 W1=W1+W2:WE=WE-5:SBW(X1,Y1)=0
4000 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINTW2" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ﾊｯｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡":GOSUB7630
4010 GOSUB4110:RETURN
4020 Y1=Y1+1:RETURN
4030 X1=X1-1:RETURN
```

◑2月号の面白デジタリアンの鷲見君は、全くぼくと苗字がいっしょなのでBEEPを読んでる友人から、毎日学校で「あれが女子高校生の制服に興味を持っている異常な鷲見だ!」とかげ口をたたかれるようになってしまった。(名古屋市・鷲見清治・15歳)

```
4040 X1=X1+1:RETURN
4050 Y1=Y1-1:RETURN
4060 GOSUB4020:GOSUB4030:RETURN
4070 GOSUB4020:GOSUB4040:RETURN
4080 GOSUB4030:GOSUB4050:RETURN
4090 GOSUB4040:GOSUB4050:RETURN
4100 RETURN
4110 IFNOT(RND(1)<.25 ANDFNA(MAP(X,Y),5)<>Z ANDFNA(MAP(X,Y),6)<>2)THENRETURN
4120 W=FNA(MAP(X,Y),5):GOSUB7630
4130 COLOR6:GOSUB7670:PRINT:PRINT"ﾃｸﾀｲﾄ ﾉ ﾅｶｶﾗ､ "TKU$(W)" ｦ ﾊｯｹﾝｼﾏｼﾀ !"
4140 IFCPLT>3 THENPRINT"ｼｶｼ､ ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾊ ﾂﾒﾏｾﾝ !":RETURN
4150 COLOR7:PRINT"ﾓﾁｶｴﾘﾏｽｶ ";:GOSUB7650
4160 IFW$<>"1" THEN3480
4170 PLT(CPLT)=W:CPLT=CPLT+1:PRINTTKU$(W);" ｦ ﾂﾐﾏｼﾀ｡"
4180 MAP(X,Y)=MAP(X,Y)+1
4190 RETURN
4200 REM***** GUS・GIANT *****
4210 GOSUB7660:PRINT:PRINT"GUS・GIANT ﾆ ﾁｶﾂﾞｷ ﾏｼﾀ｡"
4220 W=FNR(5)+3
4230 PRINT"GUS・SCOOP ﾆﾊ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
4240 PRINT"GUS・SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
4250 IFW$<>"1" THENRETURN
4260 FORJ=1 TOW:GOSUB6210:NEXT
4270 EN=6000:GOSUB7250:PRINT"GUS・SCOOP ｼｭｳﾘｮｳ｡"
4280 SEC(XX,YY)=Z:RETURN
4290 REM***** ｼｮｳﾜｸｾｲ *****
4300 GOSUB7660
4310 PRINT:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾁｶﾂﾞｷﾏｼﾀ｡":GOSUB7630
4320 IFSYS(8)<>Z THENGOSUB7670:PRINT:PRINT"ｼｶｼ､ "SYS$(8)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":GOTO45
80
4330 PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
4340 IFW$<>"1" THENRETURN
4350 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳ !"
4360 GOSUB7640:IFRND<.15 THENGOSUB7660:PRINT:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｼｮｳﾜｸｾｲ ｶﾞ ｹﾞｷﾄﾂ ｼﾏｼﾀ
!!!"ELSE4380
4370 GOSUB5950:GOSUB7640:
4380 PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾄﾂﾆｭｳ ｶﾝﾘｮｳ｡"
4390 EN=EN-FNR(30)-15:GOSUB7250
4400 IFSYS(8)<>Z THENGOSUB7670:PRINT:PRINT"ｼｶｼ､ "SYS$(8)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":GOTO45
80
4410 GOSUB7640:GOSUB7670
4420 PRINT:PRINT"ｻｲｸﾂ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
4430 IFW$<>"1" THEN4580
4440 W=FNR(5)+1
4450 GOSUB7670:GOSUB7670:PRINT"ｻｲｸﾂﾆ "W"ｼﾞｶﾝ ｶｶﾘﾏｽ｡"
4460 PRINT"ﾖﾛｼｲ ﾃﾞｽｶ ";:GOSUB7650
4470 IFW$<>"1" THEN4580
4480 GOSUB7670:PRINT"ｻｲｸﾂ ｶｲｼ !":GOSUB7630
4490 FORI=1 TOW:GOSUB6210:NEXT
4500 W=FNR(200)+200
4510 PRINT:GOSUB7670:PRINT"ｻｲｸﾂ ｶﾝﾘｮｳ｡"
4520 GOSUB7630
4530 GOSUB7640:GOSUB7670:PRINTW" Unit ﾉ ﾃｸﾀｲﾄ ｦ ｻｲｸﾂ ｼﾏｼﾀ｡"
4540 TEC=TEC+W
4550 GOSUB7640:GOSUB7670
4560 PRINT:PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ｦ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｽｶ ";:GOSUB7650
4570 IFW$<>"1" THENGOSUB7670:PRINT"ｼﾞｺ ﾆ ｱｯﾃﾓ ｼﾘﾏｾﾝﾖ !":GOSUB7640:IFRND<.95 THEN
PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｼｮｳﾜｸｾｲ ｶﾞ ｹﾞｷﾄﾂ ｼﾏｼﾀ !!!":GOSUB5950:GOSUB5950:IFSYS(8)<>Z THENPRIN
```

◑これからもファミリーコンピュータのゲーム特集をしてください。それから、今度パソコン版のゼビウスと、ファミコンのゼビウスと、ゲームセンターの3種類のゼビウスのうち、どれがいいか対決させてみてはいかがでしょう。（長崎県・浜岡佳弘・13歳）

```
TSYS$(8)"ｶﾞ ｺｼｮｳ ｼﾀﾉﾃﾞ ";:GOTO4580ELSE4410ELSE4410
4580 GOSUB7640:GOSUB7670
4590 PRINT"ｼｮｳﾜｸｾｲﾀｲ ｦ ﾘﾀﾞﾂ ｼﾏｼﾀ｡"
4600 EN=EN-FNR(30)-15:SEC(XX,YY)=Z
4610 GOSUB7250
4620 RETURN
4630 REM***** ??? *****
4640 GOSUB7660
4650 PRINT:PRINT"ﾐｶｸﾆﾝﾌﾞｯﾀｲ ﾉ ｼﾞｭｳﾘｮｸｹﾝﾅｲ ﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ｡"
4660 PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏﾖﾘ ﾁｮｳｻ ｼﾏｽ｡"
4670 FORI=1 TOFNR(3000)+3000:NEXT
4680 W=FNR(7)+1:IFW=4 ORW=6 ORW=3 ORW=5 THEN4680
4690 IFW=1 THENIFFNA(MAP(X,Y),2)<>9 THENMAP(X,Y)=MAP(X,Y)+10000:SEC(XX,YY)=W:PRI
NT"ｺﾚﾊ ﾜｸｾｲ ﾃﾞｼﾀ｡"ELSE4680
4700 IFW=2 THENMAP(X,Y)=MAP(X,Y)+100:SEC(XX,YY)=W:PRINT"ｺﾚﾊ GUS･GIANT ﾃﾞｼﾀ｡"
4710 IFW=7 THENSEC(XX,YY)=W:PRINT"ｺﾚﾊ ｼｮｳﾜｸｾｲ ﾃﾞｼﾀ｡"
4720 GOSUB7640:GOTO1770
4730 REM***** JUMP *****
4740 COLOR7
4750 IFSYS(1)<>Z THENGOSUB7670:PRINTSYS$(1)" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
4760 IFTHD<>Z THENGOSUB7670:PRINT:PRINTSYS$(1)" ﾊ ｴﾈﾙｷﾞｰ ﾁｭｳﾆｭｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
4770 PRINT:PRINTSYS$(1)" ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB7670:GOSUB7630
4780 PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB7670:GOSUB7630
4790 PRINT:INPUT"X,Y:",X1,Y1
4800 IFW<1 ORW>9 ORW=5 THENGOSUB6700:GOTO5020
4810 PRINT:GOSUB7670:PRINT"JUMP --- START !":LINE(2,2)-(31,11),"×",2,BF:MAP(X,Y)
=MAP(X,Y)+1
4820 WK=(50*SQR((X-X1)^2+(Y-Y1)^2))^1.5+700:EN=EN-WK:GOSUB7250
4830 GOSUB6210
4840 GOSUB6050:IFED<>Z THENRETURN
4850 IFX1>7 ORX1<Z ORY1>7 ORY1<Z THENPRINT:GOSUB7660:PRINT"ｲｼﾞｹﾞﾝﾀﾞﾝｿｳ ﾆ ﾄﾂﾆｭｳｼｿ
ｳﾃﾞｽ｡":PRINT"ｷﾝｷｭｳ ﾃｲｼ !!"EN=EN+WK-800ELSEIFRND<=.88 THEN4950ELSE4870
4860 X=FNR(8):Y=FNR(8):GOSUB7640:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ﾍﾝﾅﾄｺﾛ ﾍ ﾃﾞﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡":GOTO
4980
4870 IFX1>Z ANDX1<7 ANDRND<.5THENX2=X1+1
4880 IFY1>Z ANDY1<7 ANDRND<.5THENY2=Y1+1
4890 IFX1=X2 ANDY1=Y2 THEN4960
4900 IFX2=X ANDY2=Y THEN4960
4910 IFX1<>X2 THENX1=X2
4920 IFY1<>Y2 THENY1=Y2
4930 GOSUB7660:PRINT:PRINT"ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ､ ｹｲｻﾝ ｦ ﾏﾁｶﾞｴﾁｬｯﾀ..."
4940 GOSUB7640:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾁｶﾞｳ ﾄｺﾛﾍ ﾃﾞﾃｼﾏｲﾏｼﾀ｡ ﾊﾊﾊ..."
4950 PRINT:GOSUB7640
4960 X=X1:Y=Y1:GOSUB7670:PRINT"Drive out..."
4970 GOSUB7640
4980 PRINT:GOSUB7340
4990 GOSUB7670:PRINT"ﾂｳｼﾞｮｳｸｳｶﾝ ﾆ ﾃﾞﾏｼﾀ｡"
5000 THD=FNR(16)+20:IFRND>.15 THEN5020
5010 IFRND<.45 THENGOSUB7660:PRINT:PRINT"ｾﾝﾀｲ ﾆ ｷﾚﾂ ｶﾞ ｼｮｳｼﾞﾃｲﾏｼﾀ｡":GOSUB5950
5020 PRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(1)" ﾍｲｻ｡":GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ｵｰﾄ
･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
5030 RETURN
5040 REM***** BUBBLE DRIVE *****
5050 COLOR7
5060 IFSYS(2)<>Z THENPRINT:GOSUB7670:PRINTSYS$(2);" ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
5070 PRINT:PRINTSYS$(2)" ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB7670:GOSUB7630
5080 PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":GOSUB7670:GOSUB7630
5090 BB=1
```

●2号のアップルの特集がよかった。今までは『ソフトが16000』、『グラフィックがあらい』ということしか知らなかったが、これを読んでなぜアップルのソフトが多いかということがわかった。（福岡県・飯田崇・15歳）

◑く、くさい、なんとくさい雑誌だ。メガ・オービスなど「グロリア暦8000年ごろの星図」とか「支配種族の発音に忠実」だとかくさいウソを平気で書く。けどけど創刊号につづいて2号も買ってしまった。(習志野市・平澤清・26歳)

```
5100 IFSYS(2)<>Z THEN5450
5110 COLOR7:PRINT:PRINT"COURS (1-9)";:W$=INPUT$(1):PRINTW$:GOSUB7670
5120 IFW$=CHR$(13) THEN5450
5130 IFW$="$"THENMD=1:GOSUB1850:MD=0:GOTO5110
5140 W=VAL(W$):W1=XX:W2=YY:EN=EN-FNR(3)-2:GOSUB7250
5150 IFW=1 THENXX=XX-1:YY=YY+1
5160 IFW=2 THENYY=YY+1
5170 IFW=3 THENXX=XX+1:YY=YY+1
5180 IFW=4 THENXX=XX-1
5190 IFW=6 THENXX=XX+1
5200 IFW=7 THENXX=XX-1:YY=YY-1
5210 IFW=8 THENYY=YY-1
5220 IFW=9 THENXX=XX+1:YY=YY-1
5230 GOSUB6210
5240 IFNOT(XX<Z ORYY<Z ORXX>9 ORYY>9) THEN5380
5250 IFNOT((X=Z AND(W=1ORW=4ORW=7))OR(X=7AND(W=9ORW=6ORW=3))OR(Y=Z AND(W=7ORW=80
RW=9))OR(Y=7AND(W=1ORW=2ORW=3)))THENGOSUB7670:PRINT"ﾄﾅﾘ ﾉ ｺｳｾｲｹｲ ﾍ ｲｷﾏｽ｡":GOTO52
70
5260 GOSUB7660:PRINT"ｿﾁﾗ ﾊ ﾐﾁｮｳｻ ﾉ ｸｳｲｷ ﾅﾉﾃﾞ ｲｶﾅｲﾎｳ ｶﾞ ｲｲﾃﾞｽﾖ｡":XX=W1:YY=W2:GOTO
5380
5270 IFW=1 THENX=X-1:Y=Y+1
5280 IFW=2 THENY=Y+1
5290 IFW=3 THENX=X+1:Y=Y+1
5300 IFW=4 THENX=X-1
5310 IFW=6 THENX=X+1
5320 IFW=7 THENX=X-1:Y=Y-1
5330 IFW=8 THENY=Y-1
5340 IFW=9 THENX=X+1:Y=Y-1
5350 INPUT"SPEED(1-9)",WW:IFWW<=Z ORWW>9THENXX=W1:YY=W2:GOTO5430
5360 WK=39-WW*4:IFW=2ORW=4ORW=8ORW=6THENEN=EN-(81-(WW-9)^2)^1.5-20:BW=1:FORI=Z T
OWK-1:GOSUB6210:NEXT:BW=0:GOTO5370
5365 EN=EN-((81-(WW-9)^2)*SQR(1.5))^1.5-20:FORI=Z TOWK-1:GOSUB6210:NEXT
5370 XX=FNR(10):YY=FNR(10):GOSUB7340:GOTO5440
5380 IFSYS(6)<>Z THEN5440
5390 IFSEC(W1,W2)=Z THENCOLORZ:GOTO5420
5400 COLORSEC(W1,W2):IFX=Z ANDY=Z ANDW1=4ANDW2=5THENCOLOR5
5410 IFSEC(W1,W2)=5THENCOLOR10
5420 LOCATEW1*3+2,W2+2:PRINTSM$(SEC(W1,W2));
5430 COLOR6:LOCATEXX*3+2,YY+2:PRINTSM$(6);:LOCATEZ,24:COLOR7
5440 PRINT:GOSUB1920:IFED=Z THEN5100ELSERETURN
5450 BB=Z:PRINT:PRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINTSYS$(2)" ﾍｲｻ｡":GOSUB7630:GOSUB767
0:PRINT"ｵｰﾄ･ﾅﾋﾞｹﾞｰｼｮﾝ ｼｽﾃﾑ ﾍｲｻ｡"
5460 RETURN
5470 REM***** ｷｮｳｾｲ GUS･SCOOP *****
5480 COLOR7
5490 PRINT:PRINT"ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽｶ ":GOSUB7650:IFW$<>"1"THENRETURN
5500 PRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"ﾀｲﾖｳ ﾃﾞ GUS･SCOOP ｦ ｼﾏｽ｡"
5510 W=FNA(MAP(X,Y),1)
5520 IF0<W ANDW<4 THENW=WELSEIF3<W ANDW<6 THENW=10ELSEW=20
5530 W=FNR(W)+2:W$=FNS$(W)
5540 GOSUB7670:PRINTUSING"ｶｸﾘﾂ ﾊ 0.00&& ﾊﾟｰｾﾝﾄ ﾃﾞｽ｡";W$
5550 PRINT"ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ";:GOSUB7650
5560 IFW$<>"1" THENRETURN
5570 PRINT
5580 IFRND<=W/100 THEN5610
5590 FORI=1 TOFNR(5)+5:GOSUB7670:PRINT"ﾀﾞﾝﾀﾞﾝ ｾｲﾅｲ ｶﾞ ｱﾂｸﾅｯﾃｷﾏｼﾀ｡":GOSUB7630:NEX
T
5600 ED=6:RETURN
```

```
5610 FORI=1 TOFNR(2)+2:GOSUB7670:PRINT"ダンダン セイナイ ガ アツクナッテキマシタ。":GOSUB7630:NEX
T
5620 EN=6000:GOSUB7250:PRINT:PRINT:GOSUB7670:PRINT"ヤリマスネー !!!"
5630 GOSUB7630:PRINT"ウンヨク タイヨウカラ GUS・SCOOP ヲ スルコトガ デキマシタ。"
5640 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"オメデトウゴザイマス。"
5650 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT:PRINT"アッ、ジカン ガ カワッテマセンネ。"
5660 GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"デハ ジカン ヲ ススメマス。"
5670 FORI=1 TOFNR(5)+3:GOSUB6210
5680 EN=6000:GOSUB7250
5690 PRINT:GOSUB7630:GOSUB7670:PRINT"GUS・SCOOP シュウリョウ"
5700 RETURN
5710 REM***** トクシュコウブツ ステル *****
5720 IFCPLT=1 THENRETURN
5730 PRINT:GOSUB7670:PRINT"カクノウコ オープン。"
5740 GOSUB7630
5750 FORI=1 TOCPLT-1
5760 PRINTI" : "FNF$(TKU$(I),13)
5770 NEXT
5780 GOSUB7630:PRINT:GOSUB7670:INPUT"ドレ ヲ ステマスカ ";W$
5790 W=VAL(W$)
5800 IFW>CPLT-1 THENPRINT:GOSUB7670:PRINT"ステルノハ ヤメマスカ ";:GOSUB7650:IFW$="1" THEN
5880
5810 PLT(W)=Z
5820 IFW=3 THEN5860
5830 FORI=W TO2
5840 PLT(I)=PLT(I+1)
5850 NEXT
5860 PLT(3)=Z
5870 GOSUB7250
5880 RETURN
5890 GOSUB7670:PRINT"   WAIT"
5900 GOSUB7630:GOSUB7670:INPUT"How many ";W
5910 IFW<1ORW>50THEN5900
5920 PRINT:FORI=1 TOW:GOSUB6210:NEXT:GOSUB6050:PRINT
5930 RETURN
5940 REM***** ソンショウ *****
5950 CT=Z:FORIII=1 TO7:CT=CT-(SYS(III)<>Z):NEXT:IFCT=7 THENRETURN
5960 W=FNR(8)+1:IFSYS(W)<>Z THEN5950
5970 IFRND<.3ANDSYS(4)=0THENGOSUB7670:PRINT:PRINT"シカシ SHIELD SYSTEM ガ センタイ ヲ マモ
ッタクレタノデ、 ヒガイ ハ スクナク スミマシタ。":RETURN
5980 SYS(W)=FNR(10)+10
5990 GOSUB7660:COLOR7
6000 PRINT:PRINTSYS$(W)+" ガ コショウ シマシタ。"
6010 PRINT"シュウリ ニ "SYS(W)"ジカン カカリマス。":PRINT:GOSUB7640
6020 IFW=6 THENGOSUB6700
6030 RETURN
6040 REM***** END CHECK *****
6050 IFEN<=Z THENED=4
6060 IFTM<=Z THENED=5
6070 IFNOT(X=Z ANDY=Z ANDXX=4 ANDYY=5 ANDCHA=1) THEN6100
6080 GOSUB6120:IFTEC<4000 THENED=3:GOTO6100
6090 IFTEC>4000 ANDCB(Z)=999 THENED=1ELSEED=2
6100 RETURN
6110 REM***** END CHECK SUB *****
6120 CT=Z
6130 FORIII=1 TO3
6140 FORJJJ=1 TO3
6150 IFCB(JJJ)=PLT(III) THENCT=CT+1:JJJ=99
```

◑「ぴーぴんぐルーム」プロテクトはかけないで、についてひとこと。プロテクトはかけるべきだ。なぜなら、人間は弱いもの。コピーがとれるとなると、不法コピー製品が出回ることになり、結局、ソフトの価格向上になります。(大阪府・北野明・19歳)

```
6160 NEXT
6170 NEXT
6180 IFCT=3THENCB(Z)=999ELSECB(Z)=Z
6190 RETURN
6200 REM***** ｵﾜﾘ *****
6210 TM=TM-1:THD=THD-1:EN=EN-1:IFTHD<Z THENTHD=Z
6220 IFTHD=Z THENZE=1
6230 GOSUB7670:GOSUB7730
6240 FORII=1TO8
6250 IFSYS(II)<>Z THENSYS(II)=SYS(II)-1:IFSYS(II)<=Z THENSYS(II)=Z:PRINT:GOSUB76
70:PRINTSYS$(II);" ﾉ ｼｭｳﾘ ｶﾝﾘｮｳ｡":IFII=6 THENGOSUB6700
6260 NEXT
6270 GOSUB7250
6280 RETURN
6290 REM***** MAP DISPLAY *****
6300 COLOR7:GOSUB7670:IFSYS(5)<>Z THENPRINT:PRINTSYS$(5)"ﾊ ｺｼｮｳﾁｭｳ ﾃﾞｽ｡":RETURN
6310 PRINT:PRINT"ﾛﾝｸﾞ･ﾚﾝｼﾞ･ﾚｰﾀﾞｰ ｼｽﾃﾑ ｻﾄﾞｳ｡":PRINT
6320 PRINT"  ＼    0      1      2      3      4      5      6     7"
6330 FORJJJ=Z TO7
6340 COLOR7:PRINTUSING" # ";JJJ;
6350 FORIII=Z TO7
6360 IFINKEY$<>"" THENIII=999:JJJ=999:GOTO6500
6370 W1=FNA(MAP(III,JJJ),1)
6380 W2=FNA(MAP(III,JJJ),2)
6390 W3=FNA(MAP(III,JJJ),3)
6400 W4=FNA(MAP(III,JJJ),4)
6410 W5=SBM%(III,JJJ)
6420 W1$=TYPE$(W1):W2$=FNS$(W2):W3$=FNS$(W3):W4$=FNS$(W4)
6430 IFX=III ANDY=JJJ THENWW=5ELSEWW=7
6440 COLORWW:PRINT" ";W1$;
6450 IFW1>Z THENCOLOR1
6460 IFW1>3 THENCOLOR6
6470 IFW1>5 THENCOLOR2
6480 IFW5=Z THENW2$="■":W3$=W2$:W4$=W2$ELSECOLORWW
6490 PRINTW2$+W3$+W4$" ";
6500 NEXT
6510 PRINT
6520 NEXT
6530 RETURN
6540 REM***** SYSTEM STATAS *****
6550 PRINT:GOSUB7670:PRINT"  SYSTEM STATAS"
6560 COLOR7
6570 FORIII=1 TO9
6580 W=SYS(III):IFW=Z THENW$="OK!"ELSEW$="ｼｭｳﾘ ﾆ "+FNS$(W)+"ｼﾞｶﾝ":W$=FNF$(W$,13)
6590 PRINTUSING"&            & &            &";FNF$(SYS$(III),14);W$
6600 NEXT
6610 RETURN
6620 REM***** INIT *****
6630 COLOR7,Z:CLS:WIDTH40,25
6640 COLOR6:LOCATE11,8:PRINT"Simuration Game"
6650 COLOR4:LOCATE13,12:PRINT"THE TITANIA"
6660 COLOR5:LOCATE8,15:PRINT"Programed by N.Kimura"
6670 LINE(128,63)-(460,128),XOR,2,BF:GOSUB7670
6680 RETURN
6690 REM***** S･R･R DISPLAY *****
6700 LINE(2,2)-(31,11)," ",Z,BF
6710 IFSYS(6)<>Z THENRETURN
6720 FORIII=Z TO9:FORJJJ=Z TO9
```

◐ゲーム・センターでマッピーをやって、消える床ROUND（12～16）に行ったことは2度しかない。しかし、近ごろはマッピーもゲームセンターのかたすみでプレイする人も数名。マッピー狂の僕としては大惨事なのです。（金沢市・新谷修史・15歳）

```
6730 IFSEC(III,JJJ)=Z THEN6770
6740 COLORSEC(III,JJJ):IFX=Z ANDY=Z ANDIII=4ANDJJJ=5THENCOLOR5
6750 IFSEC(III,JJJ)=5THENCOLOR10
6760 LOCATEIII*3+2,JJJ+2:PRINTSM$(SEC(III,JJJ));
6770 NEXT:NEXT
6780 COLOR6:LOCATEXX*3+2,YY+2:PRINTSM$(6);
6790 LOCATEZ,24:COLOR7:RETURN
6800 REM***** ｼｮｷ ｾｯﾃｲ *****
6810 RESTORE6820:FORI=1 TO7:READTYPE$(I):NEXT
6820 DATA O,B,A,F,G,K,M
6830 RESTORE6840:FORI=1 TO8:READTKU$(I):NEXT
6840 DATA ﾀﾞｲﾅﾓﾝﾄﾞ,ﾄﾞｸﾛｽﾄｰﾝ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ･ｽﾚｲﾔｰ,ﾍﾞｰﾀ･ｶﾌﾟｾﾙ,ｳﾙﾄﾗ･ｱｲ,ﾆｬｰﾑｺ ﾉ ｶｾｷ,ｿﾙﾊﾞﾙｳ,F
M-7
6850 RESTORE6860:FORI=1 TO9:READSYS$(I):NEXT
6860 DATA JUMP ENGINE,BUBBLE ENGINE,PHASER SYSTEM,SHIELD SYSTEM,L･R･R SYSTEM,S･R
･R SYSTEM,LAND SHIP,DIGGING SYSTEM,MINERAL SENCER
6870 RESTORE6880:FORI=Z TO7:READSM$(I):NEXT
6880 DATA "   ",─●─,<□>,×?×,═●═,<□>,日◆日,□■□
6890 RESTORE6900:FORI=0TO3:READMES$(I):NEXT
6900 DATA ﾋﾀﾞﾝ !!!,ｲﾀｲ !!!,ﾒｲﾁｭｳ !,ｻﾞﾏｰﾐﾛ !
6910 FORI=Z TO7:FORJ=Z TO7
6920 IFI=Z ANDJ=Z THENMAP(X,Y)=410001!:GOTO6980
6930 W=FNR(7)
6940 IFW=Z THENMAP(I,J)=(FNR(7)+1)*100000!:GOTO6980
6950 W1=(FNR(4)+1):W2=FNR((W>1)*-W):W3=FNR(((W-W2>0) ANDW1>3)*-2):W4=FNR(-7*(W2>
0))
6960 MAP(I,J)=W1*100000!+W*10000+W2*1000+W3*100+W4*10
6970 IFFNA(MAP(I,J),5)=9 THENMAP(I,J)=MAP(I,J)-90
6980 NEXT:NEXT
6990 FORI=1 TO3
7000 CB(I)=FNR(8)+1:IFCB(I)=CB(I-1) THEN7000
7010 IFI=3 THENIFCB(I)=CB(I-2) THEN7000
7020 FORJ=Z TO7
7030 FORK=Z TO7
7040 IFFNA(MAP(J,K),5)=CB(I) THENJ=999:K=999
7050 NEXT:NEXT
7060 IFJ<900 THEN7000
7070 PLT(I)=Z
7080 NEXT
7090 RETURN
7100 REM***** ｶﾞﾒﾝ *****
7110 COLOR7,Z:CLS:WIDTH80,25:CONSOLE14,11,Z,Z
7120 LINE(Z,Z)-(79,Z),"_",4:LINE(Z,1)-(Z,11),CHR$(254),1
7130 LINE(32,1)-(32,11),CHR$(254),1
7140 COLOR6:LOCATE8,Z:PRINT"Short Range Rader"
7150 COLOR7:LOCATE1,1:PRINT"\":FORI=Z TO9:LOCATE(I+1)*3,1:PRINTUSING"#";I;:LOCAT
E1,2+I:PRINTUSING"#";I;:NEXT
7160 LINE(33,1)-(33,11),"■",2:LINE(33,1)-(33,11),"■",2:LINE(52,1)-(52,11),"■",2
7170 LINE(53,1)-(53,11),"■",1:LINE(79,1)-(79,11),"■",1
7180 COLOR6:LOCATE38,Z:PRINT"Information";:LOCATE60,Z:PRINT"Mineral Sencer"
7190 COLOR5:LOCATE35,1:PRINT"Time";:LOCATE35,2:PRINT"Star Map";
7200 LOCATE35,5:PRINT"Energy";:LOCATE35,6:PRINT"Tectits";:LOCATE35,8:PRINT"Speci
al";:LOCATE35,7:PRINT"Type";
7210 COLOR7:FORI=Z TO9:LOCATE57+I*2,1:PRINTUSING"#";I;:LOCATE55,I+2:PRINTUSING"#
";I;:NEXT
7220 COLOR5:LOCATE7,13:PRINT"└1───────5───────10───────15───────20───────25─
───────30───────35┘";
7230 RETURN
```

●パソコン少年はクライ…なんてのはウソだ！ 僕らの学校ではパーコンをやっていて暗いヤツなんてひとりもいないぞ。みんな、「暗い」っていうのと「真面目」というのを取り違えている。関係ないけど、僕は軽薄な女の子がきらいだ。（波多江亮樹・16歳）

◑ホビーソフトレビューのゼビウスで、ナムコの人がX１用のことを「ナムコが作ればあんなものじゃない」といったと聞き、ずいぶんゴーマンだと感じました。電波新聞社のゼビウスは全くの自力開発なのによく言うよ。（明石市・上条正登・30歳）

```
7240 REM***** INFORMATION DISPLAY *****
7250 COLOR7
7260 IFTM<Z THENTM=Z
7270 LOCATE45,1:PRINTUSING"###ｼﾞｶﾝ";TM:LOCATE44,2:PRINTUSING"X = #";X;
7280 LOCATE44,3:PRINTUSING"Y = #";Y;
7290 IFEN<Z THENEN=Z
7300 LOCATE45,5:PRINTUSING"####Un.";EN;:LOCATE44,6:PRINTUSING"#####Un.";TEC;:LOC
ATE48,7:PRINTTYPE$(FNA(MAP(X,Y),1));
7310 FORIII=1 TO3:LOCATE39,8+III:PRINTUSING"&                    &";FNF$(TKU$(PLT(III)),1
3);:NEXT
7320 LOCATEZ,24:RETURN
7330 REM***** SECTER SET *****
7340 ERASESEC:DIMSEC(9,9)
7350 W1=FNA(MAP(X,Y),2):W2=FNA(MAP(X,Y),3):W3=FNA(MAP(X,Y),4)
7360 XX=X-1:YY=Y-1
7370 FORI=Z TO2:IFXX+I<Z ORXX+I>7THEN7410
7380 FORJ=Z TO2:IFYY+J<Z ORYY+J>7THEN7400
7390 SBM%(XX+I,YY+J)=1
7400 NEXT
7410 NEXT
7420 IFX=Z ANDY=Z THENSEC(4,5)=1:GOTO7590
7430 IFFNA(MAP(X,Y),6)<>Z THEN7550
7440 IFW1=Z THEN7550
7450 IFW1=W2 THEN7500
7460 FORI=1 TOW1-W2
7470 GOSUB7610
7480 SEC(XXX,YYY)=1
7490 NEXT
7500 IFW2=Z THEN7550
7510 FORI=1 TOW2
7520 GOSUB7610
7530 SEC(XXX,YYY)=4
7540 NEXT
7550 IFW3=Z THEN7570
7560 GOSUB7610:SEC(XXX,YYY)=2
7570 IFRND<.25 THENGOSUB7610:SEC(XXX,YYY)=3
7580 IFRND<.25 THENGOSUB7610:SEC(XXX,YYY)=7
7590 GOSUB7610:SEC(XXX,YYY)=5
7600 XX=FNR(10):YY=FNR(10):GOSUB 6700:MAP(X,Y)=MAP(X,Y)+1:RETURN
7610 XXX=FNR(10):YYY=FNR(10):IFSEC(XXX,YYY)<>Z THEN7610
7620 RETURN
7630 FORIII=Z TO1500:NEXT:RETURN
7640 FORIII=Z TO3000:NEXT:RETURN
7650 INPUT"(Y=1,N=Else) ";W$:RETURN
7660 FORJJJ=1 TO3:BEEP1:FORIII=Z TO200:NEXT:BEEPZ:FORIII=Z TO40:NEXT:NEXT:RETURN
7670 BEEP1:FORIII=Z TO15:NEXT:BEEPZ:RETURN
7680 LOCATE0,24:COLOR7:PRINT"ERROR "ERR,"IN "ERL:STOP
7690 LOCATE0,24
7700 COLOR7
7710 FORJ=0TO7:FORI=0TO7:PRINTMAP(I,J);:NEXT:PRINT:NEXT
7720 RETURN
7730 W1$="":IFTHD>Z ANDZE=1THENFORIIII=1TOTHD:W1$=W1$+"■■":NEXT:ZE=0ELSE7750
7740 LINE(Z,96)-(639,103),PSET,Z,BF:COLOR5:LOCATEZ,12:PRINT"to JUMP"W1$;:LOCATEZ
,24:COLOR7:LINE(Z,96)-(639,103),XOR,4,BF:RETURN
7750 IFFI=Z THENLINE(THD*2+7,12)-(79,12),"■",4:RETURNELSEW$="":FI=Z:GOTO7740
```

プリンス・コルマ探偵局〈4〉

MEGA ORBS

ガニの魔力でシャトルはようやく姿を現した。が、1台の冷凍冬眠装置とともに娘も消えたまま、今また砂嵐がコルマたちを襲う。

消えた冷凍冬眠装置(かんおけ)

砂の中から現れたシャトル、娘は!?

作/地縁土●イラスト/NIKOV

シャトル

「ずいぶんと手間どったな。ツモール一の使い手の名が泣くぜよ」

文句たらたらのストローに作らせた食事をたらふく食って、コルマは貝殻号(コンカ)でのんびり食後のコーヒーを飲んでいた。

「そりゃないッすよ、大将。ここは法気(ほうき)が薄いんッすよ。腕がなきゃ、砂粒ひとつ持ち上げられませんぜ」

「無駄口はそのくらいにして、早く娘さんを棺桶(かんおけ)から出してやらなくちゃ」

シャトルは下腹を上にして、エアロックは砂に埋まったままだったが、入るには苦労しなかった。トゥールが2~3回装甲を蹴(け)っ飛ばしただけで、大きな穴があいた。

「シャトルハ最低3回ノ砂嵐ニ遭遇(そうぐう)シテイルト推定サレル」

船内は何もかも逆で、ひっくり返って着陸していたため固定されていない物はすべて飛び散っていた。固定されていたはずの物も一部は転がっていた。

「この中でつっ立って生きていられたとしたら、手榴弾(てりゅうだん)じゃ殺せない初めての女性になれるな」

「棺桶の中にいるに決まってるじゃない。棺桶はきっと船尾ね」

ストローは船尾の方へ天井を歩いていった。

「トゥール、そこらへんの残骸(ざんがい)を持ち上げてみろよ。下敷(したじき)になってるかもしれねぇぜよ」

娘の体は見つからなかったが、シャトルと本船を結んでいたエアロックが見つかった。ガニはその回りの臭いをかぎ回っていた。

「ガニ、悪さすんなよ。砂が流れこんできたら、沈んじまうからな」

緑白い顔をしてストローがもどって来た。

「ハニー、王女様は見つかったかい?」

「いないのよ。それに、冷凍冬眠装置が1台なくなってるの」

「どこかに秘密の扉があるのかもな。ガニ、扉の開きそうな呪文(じゅもん)を唱えてみろよ。トゥール、そこらへんをたたいてみろ!」

「コノ シャトルハ、完全ニ死ンデイル……」

扉らしきものは発見できず、無人のシャトルを出て貝殻号に戻った一行は、短い外出の疲れを回復させた。

「人間型(ヒューマノイド)の生命反応はあっても人影はなし。人工冬眠していると思ったのに装置はなし。動力源はシャトルにしかないはずなのに、シャトルの動力は停止している。

私、何が何だかわからなくなったわ……」

「姐御(あねご)、その人工ナントカは、どこか近くの砂ン中に埋まってるんじゃないッすか?」

「いったい、誰が埋めたんだ? 埋めちまったら、棺桶の中に入れないぜよ」

「そうよ、きっとそうよ! 船体の風下(かざしも)に置けば、嵐が自然に埋めてくれるわよ。船体の陰なら、磨滅(まめつ)することもないじゃない!」

砂嵐

「なるほどね。自分が中に入っていて、しかも砂の中に埋まることができる。だが、棺桶は100キロ以上あるんだぜ、どんな鍛え方をしたか知らないが、女ひとりで船尾からエアロックまで運んでいけるもんかいね?」

「もちろん、地上では無理よ。でもね、軌道上の無重力状態でなら、私にもできるわよ。ちょっと怖いけど、気をつければ大丈夫」

無重力状態ならば、誰でも戦車を持ち上げられる。しかし、慣性力があるから、気をつけないと持ち上げた戦車といっしょに持ち上がってしまう。

「あの激しい着陸の間に、棺桶が壊れなかったとしたら奇跡だね。そのうえ、棺桶自体には動力源はないはずだ。どうやって動かしているんだい? 作動していない棺桶の中でじゃ、10分と生きちゃいられないぜよ」

「それ以外、何があるっていうのよ!?」

「理屈は合わない、でも、ってわけか」

そのとき、通信機が鳴り出した。

「なにごとだ、ゼナス!? 騒がしいぞ」

『砂嵐です。砂嵐が発生しました』

「30時間は大丈夫じゃなかったのか?」

『10パーセントの方が的中、というところです。30分以内にその一帯を襲います』

「規模は?」

『超特大です。砂嵐の通過には5時間ほどかかるでしょう。たいへん危険です。直ちに離陸してください』

「一度離陸したら、もう二度と着陸できないんだ」

「まだ発見していないのですか? あきらめてください。シャトルが擦り切れて、離陸すらできなくなってしまいます」

「本当に離陸できなくなるのか?」

「ゼナスノ推定ハ確率95パーセントデ実現スル」

「残り5パーセントに賭ける奴はいないか? オッズ(賭け率)は20対1だぜよ」

「ファイヤー・ドラゴンは2頭いないのよ」

「あきらめて帰るのか?」

『プリンス、あきらめてください』

「プリンスじゃない、チーフ! だ」

「そんなこと言ってる場合じゃないでしょっ!」

「そうですぜ、大将。俺ッチは砂嵐の中でも平気ですけど、大将が死んじまったら、俺の水晶も砕けちまう。俺ッチのためにも長生きしてもらいてぇな……」

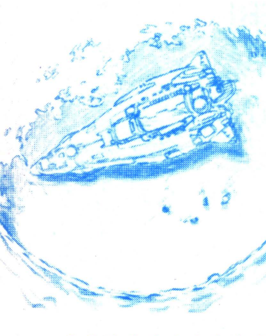
「あんたが離陸しなくても、私はするわよ」

「トゥールと俺、そしてゼナスしか、貝殻号を操船できないぜよ」

「操船できないかもしれないけど、飛ばすことはできてよ」

彼女は手の中の物を示した。

「ハニー、君は超一流の泥棒で、その手の中にあるのが、ガニの水晶というわけか」



「本当ッすか、姐御?」

ガニはこおどりしてテーブルに飛び上がった。

「残念だな、ガニ」

小悪魔は水晶の気配を探っていたが、その場に座りこんでため息をついた。

「ガニ、どういうことよ?」

「そりゃ、ニセモノッすよ」

「そういうこと。ほうほうっ」

反乱に失敗したふたりはガックリと肩を落としていた。

「おふたりさん、そう気を落としなさんな。仕事はまだ残ってるんだぜよ。ガニ、砂嵐から貝殻号を防ぐ防壁をつくるんだ。ハニー、腹が減っちまった。飯をつくってくれ」

眠り姫

「前々から思ってたんだが、ハニー、どこで料理を覚えたんだ? エレガンスは食事をしないと思ったがね」

「見よう見まねでね。だから、味つけは下手なのよ」

いつものふくれっ面ではなく笑顔で料理を運んできた。

「ちょっと塩味がたりないかもね」

ストローは、隠し持っていた小壜の中身を料理の上一面にふりかけ、

「これ、なんだか知ってる?」

と、シチューをひと匙すくい取ったコルマに向かって壜を振って見せた。

「ふむ、この香り、ヴィペラの毒だろ?」

おいしそうにひと口すすると、食事を始めた。

「なんて野郎だ! ルベ公ってのは毒まで食っちまうのかね」

——砂嵐が始まって1時間以上経過していた。ガニが作り出した障壁で貝殻号はまったく被害を受けていなかった。ガニは嵐の来る方を向いたっきり、ひと言も発せず、醜悪な顔をなお一層歪めていた。

「トゥール、現状報告だ」

「シャトルハ現在約3メートル砂ニ埋マッテイル。完全ニ埋没スルノハ、約2時間後ト推定サレル」

「埋まる!? ガニ、どうなってるんだ」

「大将、法気が少なくって、障壁が完全じゃないんすよ。風上に半球状の障壁を作るのが精いっぱいで、これだと貝殻号の被害は防げるんすけど、埋まっちまうのは防げないんすよ」

「おいこら、サボってると痛い目にあわすぞ! 水晶ってのは、殺さない程度に痛めつけることもできるんだぜ」

「大将、信じてくださいよ。本当に精いっぱいなんすよ。助けてくださいよ」

砂嵐が通り過ぎたころには、貝殻号は完全に砂の中に埋まってしまったが、被害はほとんどなかった。

「離陸ニ関シテ支障ナシ。タダシ、砂ヲ除去スル必要アリ」

「ガニ、外へ出られるように砂を排除しろ!」

「まったく大将は、人使いが荒いんだから……」

ガニは床に座りこんで、排斥の印を結んで呪文を唱え始めた。

「僅か3時間で貝殻号は砂の中に埋没した……。

あのシャトルは逆さになるほどの着陸をした。それだけでも、多少は砂の下に埋まるはずだ。それなのに、調べたところ少なくとも3回の砂嵐に遭遇している。エネルギー反応があるのに、シャトルは完全に死んでいる。生命反応があっても人影はなし。そして、棺桶がひとつなくなっている……」

「なにをブツブツひとり言いってるのよ。娘さんを捜すために残ったんでしょ。早いところ、仕事に取りかかったらどうなの!?」

「………」

貝殻号に備えつけてある安楽椅子もどきを揺らしながら、コルマは考え込んでいた。

「ほうほう!」

コルマは椅子から飛び上がった。

「ガニ、外へ出たら、シャトルを掘り出せ! 大至急だ。掘り出したら知らせるんだぞ。眠れる森の美女——、美人かどうかは神のみぞ知るが、まぁいい。眠り姫を助け出すぞ!」

(次号につづく)

貿易商ギルダー

MEGA ORBIS

メガ・オービスには、広大な版図を持つ種族がいくつかある。今回は、そのなかのひとつ、貿易商と呼ばれるギルダーの歴史と、その商品のいくつかを紹介する

ギルダーの歴史

ジャニスからギルダーへ…

ギルダーは、もともとジャニス人と呼ばれた種族からおこったが、ここでは、ギルダー紀元(G・E)の歴史をとりあげる。

科学の母

ギルダーの歴史を語るには、その時代に生きた人々を語るほうがよい。そのなかでも、ジャニス人時代の女性科学者『タイタニア』こそ、ギルダーの生みの親と考える人が多い。

タイタニアは『科学の母』とも呼ばれ、空間理論に多くの足跡を残した。宇宙時代が始まっていたジャニスにおいて、初の『5次元ジャンプ』実験を成功させたのも、彼女の功績である。彼女が発明、発見したものは数多くあるが、現在メガ・オービス内で多く使われている重力制御用の『ラムダ・チューブ』が、彼女の発明したものであることを忘れてはならない。多くの年月を経た今でも、『ラムダ・チューブ』がほとんど改良されていないことは、彼女の発明したものの完成度の高さを物語っている。タイタニアの時代に続く100年間、ジャニス人の歴史は、拡大の歴史であった。

大決断

大発明家であり、『科学の母』であったタイタニアがギルダーの母なら、ギルダーの父は大法官シャーマン3世であろう。

100年間の宇宙拡大時代、ジャニス人は驚きの連続であった。グロリア人とその卓越した科学力、謎のロスター、戦いを好むルベース帝国、そして不思議で神秘なトラディオン……。

『最後の大法官』として知られるシャーマン3世は、大決断を行った。

「宇宙は我々だけの世界ではなかった。科学力が我々より勝る種族が非常に多く存在するらしい。それどころか、我々には理解できない種族も多い。宇宙は、混沌の時代のようだ。我々は滅びるのであろうか? 答えはNOだ。総合力は下でも、個々の活力が下とは思わない。ジャニスの人々よ、スペシャリストになるのだ。宇宙に出て、個々の持つ能力ごとにチームを作り、その能力だけをみがくのだ。これが、最上の方法だとは思っていない。しかし、現在のジャニスを救う最良の方法ではあると思っている。ジャニスの人々よ、宇宙へ出るのだ。スペシャリストになるのだ」

シャーマン3世の考えはみごとに当たり、ジャニス人は少しずつながら、宇宙へ拡大していった。

ギルダー結成

『ギルダー』の名を初めて使ったのは、『鉄鉱王』バザールである。バザールは、ジャニス人の豪商たちを集め、統一組織をつくることを提唱した。このとき集まった、『食糧長官』フリスコ、『材木商』ラックス、『電気屋』デ・ダムなどの旧ジャニス人の豪商たちは、初めは難色を示したが、バザールの提唱する『ギルダー条約』が自らのために一番いいことに気がついた。

それは、長い条文ではあったが、要約すると「他の商売に手を出さない」ということであった。この『ギルダー条約』を結んだ人は、他人にじゃまをされずに自分の専門分野を進めることになり、旧ジャニス人はさらに発展をとげた。

この『ギルダー条約』に加入した人が、『ギルダーの人間』になり、ただ『ギルダー』と呼ばれるようになったのである。

キャラバン

当時、バザールにはふたりの息子がいた。ところが、長男に自分のあとを継がせる20歳の誕生日が近づいてきたある日、その長男が家出をしてしまったのである。バザールは悩んだが、長男の行方はまったくわからなかった。

そして5年後、次男の20歳の誕生日が近づいたとき、ひょっこり帰ってきたのである。バザールは怒り狂い、次男にあとを継がせることに決めた、と長男に告げた。そのとき、長男は笑いながらこういった。

「大丈夫ですよ、お父さん。僕はギルダーの人々のあいだと客のあいだに、いざこざが多いことを知っていましたからね。僕は5年間ルベースの外人部隊に潜り込み、戦闘のすべてを学んできました。僕はこの力をギルダーのために使います」

これが、現在はサーペン親衛隊

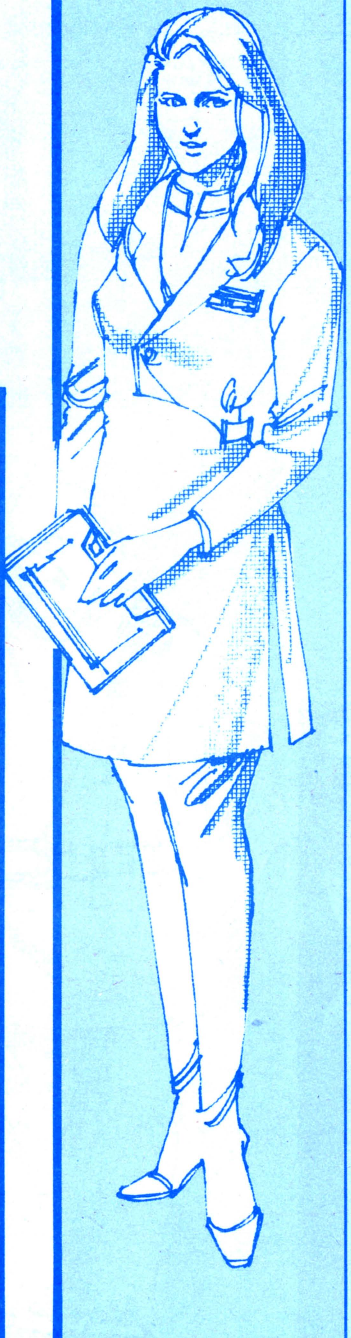
さえも一日おくといわれる、ギルダーのもめごと解決屋『キャラバン戦闘隊』の創始者、キャラバンの若き日のすがたである。

そして現在(いま)…

ギルダーの星には、人間の名が記されることが多い。これは、ギルダーの商売が、個人の名と同等の価値をもつためである。このことは、現在、「バザールの星へ行く」といえば「鉄を買いに行く」というのと同じ意味をもつことを考えれば、よくわかると思う。

ギルダーの歴史は、決断の歴史であった。また、もし次代のギルダーに危機がおとずれても、だれかが決断を行い、ギルダーはさらに大きくなっていくだろう。

タイタニア

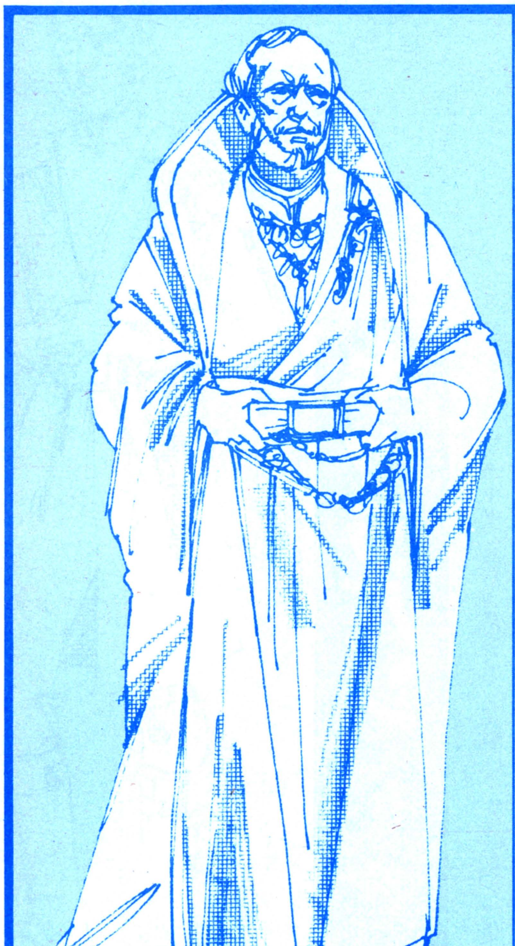


ジャニス人時代の大科学者、大発明家である。若くしてその天才は極限に達し、ジャニス人の科学発展に大きく貢献した。とくに高次元科学を専門とした。

シャーマン3世

ジャニス星最後の大法官と呼ばれた。彼は名実ともに最後の大法官であった。彼の決断はジャニス人をギルダーへの道へと導いた。

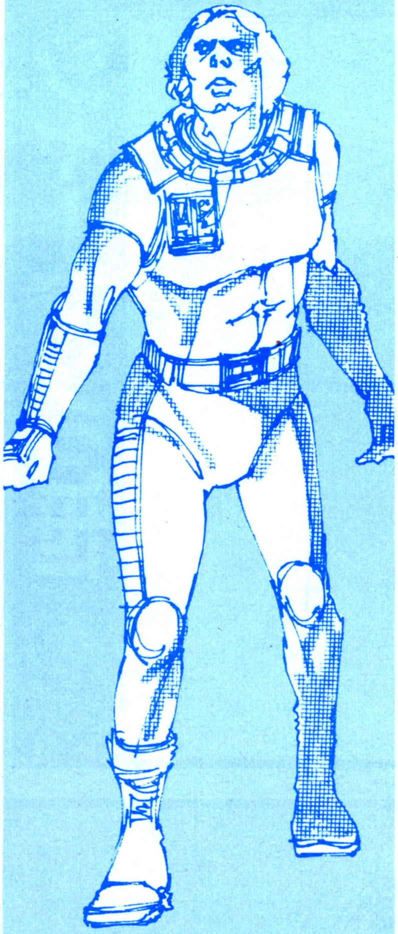
バザール



彼は最初にジャニス星を飛び出し、宇宙へ植民した人々の第2世代である。また、最初の「豪商」のひとりであり、キャラバンの父でもある。鉱物学者の父のもとで「商売になる鉱物処理」を学び、それが彼の「豪商」への道を開かせた。

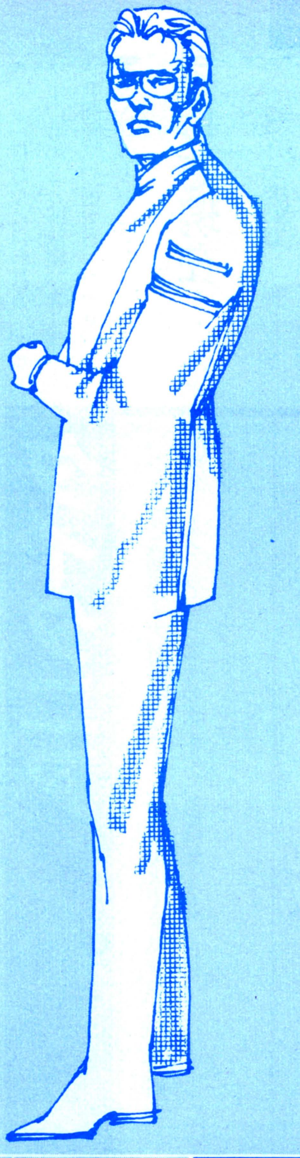
フリスコ

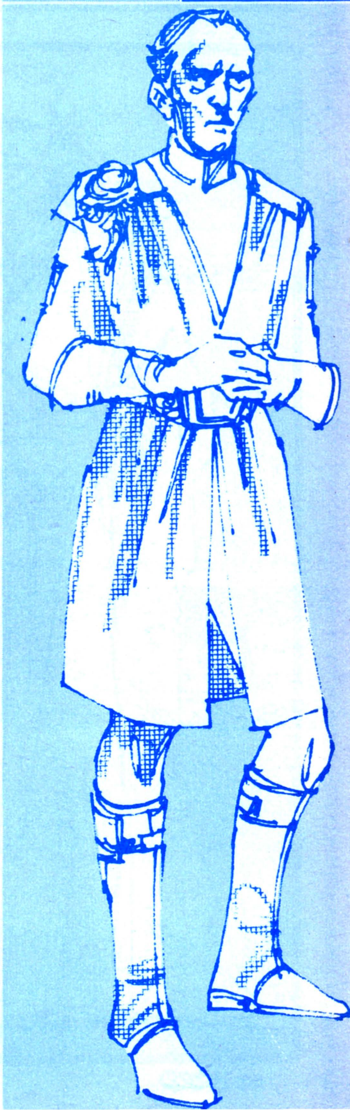
彼もジャニス星植民地の第2世代で「豪商」のひとりである。バザールの呼びかけで「ギルダー条約」の締結のため、宇宙を飛び回った。彼が「食糧長官」と呼ばれるのは、いつも笑わない顔と、気まじめな性格のためである。



ラックス

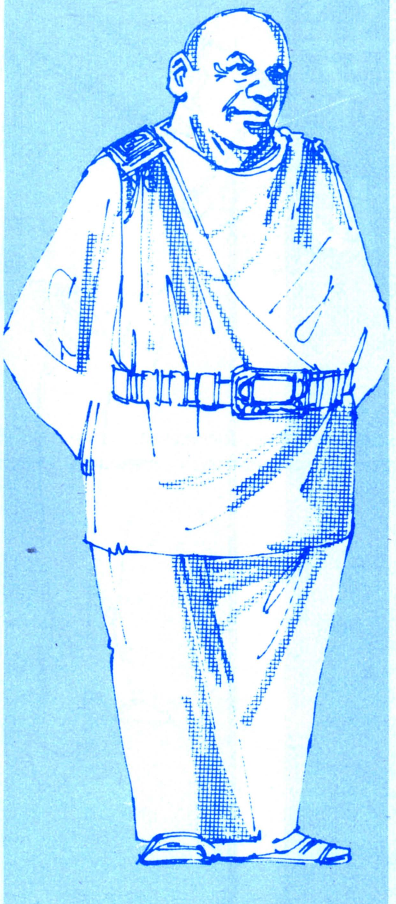
彼もジャニス星植民地の第2世代で「豪商」のひとりである。植物学者を父に持ち、その下で植物学を学んだ。彼がおもに扱ったのは植物の種子であり、「材木」を直接に扱っていたわけではない。





キャラバン

もともとスポーツ万能だった彼は、5年間のルベース外人部隊でのきびしい戦闘に生き残り、「キャラバン戦闘部隊」の創始者となった。「鉄鉱王」バザールの長男である彼は、鉄鉱王の2代目の道を捨て、より大きなものをつかんだ。彼の名はヒーローの代名詞ともなっている。



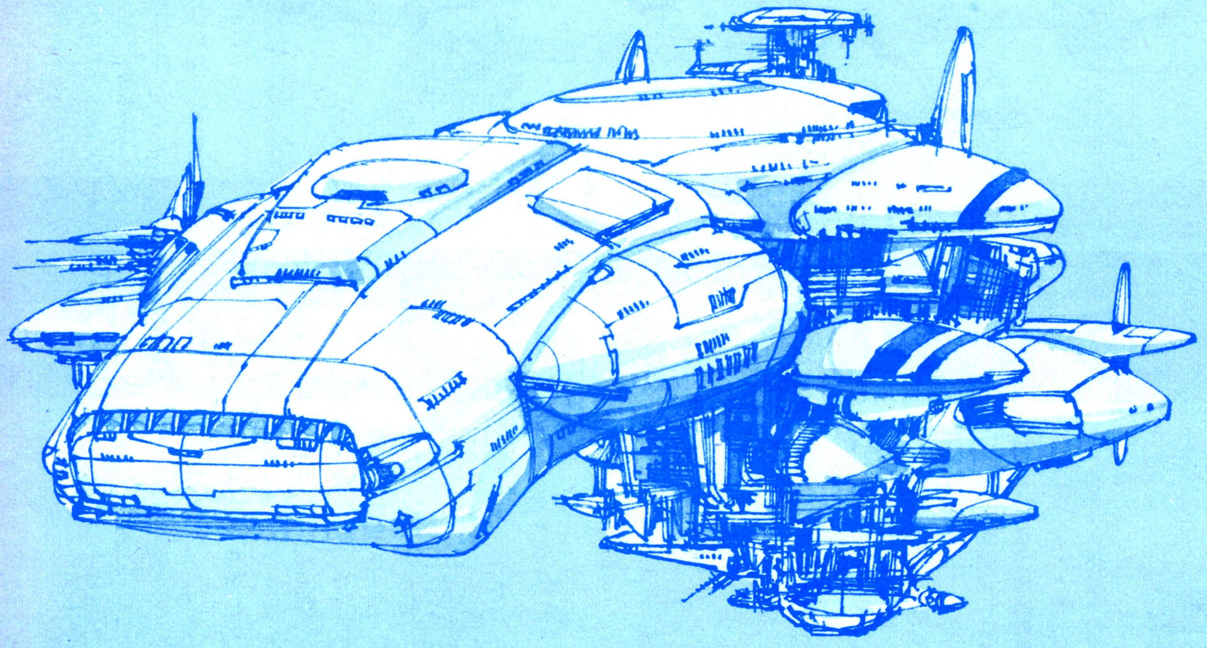
デ・ダム

彼は「ギルダー条約」創始メンバーのなかでは、数少ない植民第3世代のひとりである。彼が「豪商」となったのは、弱電のみに力を入れたためで、彼の一族が作るハイブリッド・パーツは、ギルダーの商品の多くに使われている。

ギルダーの商品

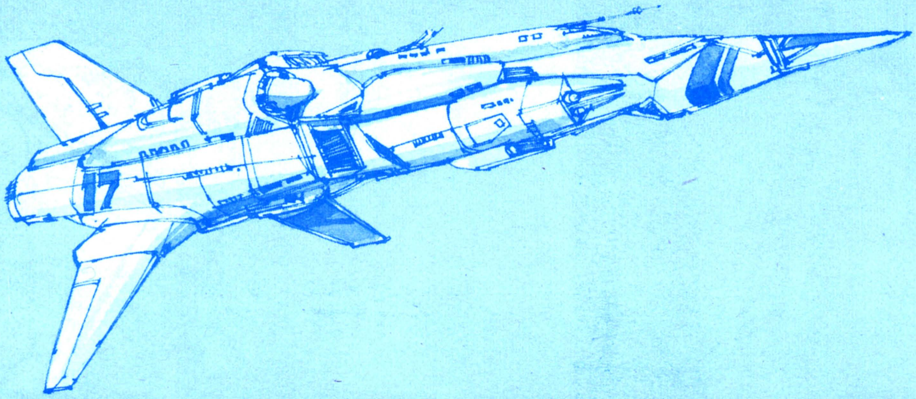
ギルダーからは、数々の優秀な商品が生まれた。これからおみせするのは、そのほんの一部にすぎない。

キャラバン



この船は、全長数百メートルにおよぶ、ギルダーの旗艦です。残念ながら、商品としては売られていません。

ミッド・シャトル

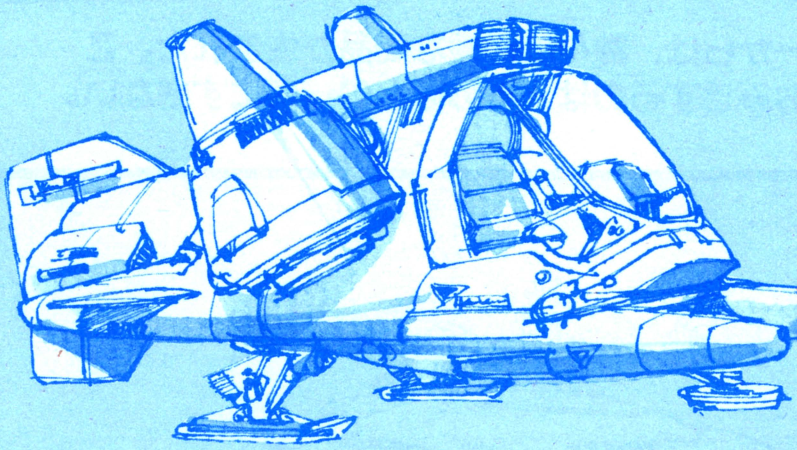


ギルダーのミッド・シャトルといえば、個人レベルの宇宙船では高級な部類に入ります。ジャンプ・エンジンとバブル・エンジンの両方を備え、20名の定員と50tの荷物が運べる与圧キャビンを持っています。また、ラム・スクープ機能を持ち、ゆとりを持った設計となっているため、個人で購入した場合、大幅な改造がなされることが多いようです。（水素タンクを大きくした長距離タイプ、武器を取り付けた戦闘タイプ、乗員を多くした客船タイプ、等々）

バブルエンジン

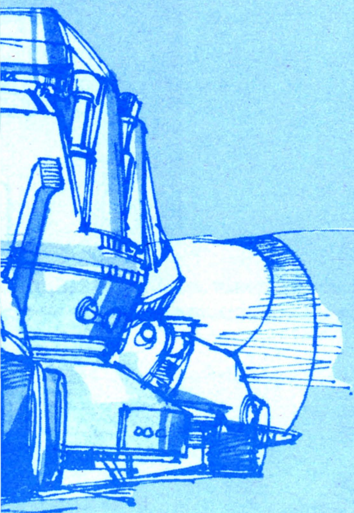
図は、バブル・エンジンのコントローラーです。バブル・エンジ

ソロ・クラフト



一人乗りの小型宇宙艇です。非常に多目的に作られていて、大気圏突入／離脱の能力も持っています。（表面重力3Gまで）

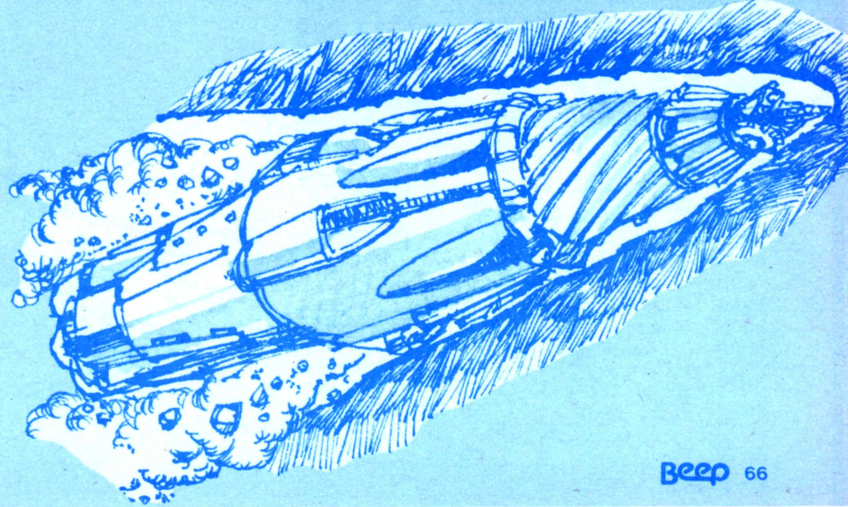
用途としては、偵察、シャトル、その他の地上／宇宙活動のほとんどが考えられます。また、宇宙船の練習機として使われることも多いため、大型の宇宙船はほとんどこのタイプのソロ・クラフトを積んでいるといわれています。



反重力は安価ではなく、また、あまり小型でもないので、新しい植民星や惑星開発には道路が作られます。自分で地面表層をくだき、吸い込み、それを原料にしたプラスト材を吹き付けるのです。毎分10ｍの速度で幅4ｍの道を造ることができます。このようにしてできあがった道は非常に丈夫なため、宇宙船の発着場を作る場合にもよく使われます。

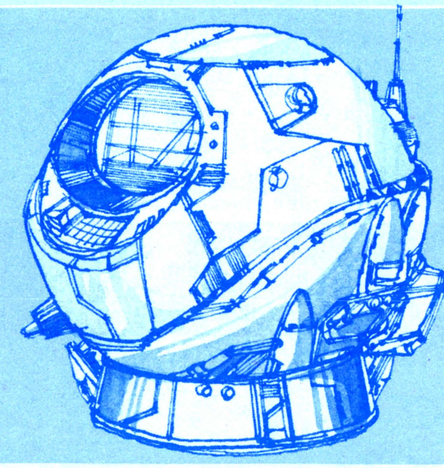
マイナー・ホッパー

この機械はトンネルを掘るためのものではありません。たしかにトンネルを掘ってはいるのですが、より重要な仕事をしているのです。マイナー・ホッパーは鉱脈をさがす名人です。先端に取り付けた高振動リーマーと、ミクロナイト鋼のドリルによって毎分20ｍの速度で進みながら、指令された鉱脈や有用な鉱脈をさがしているのです。これはスネイラーとともに、植民地開発には欠かすことのできないものです。



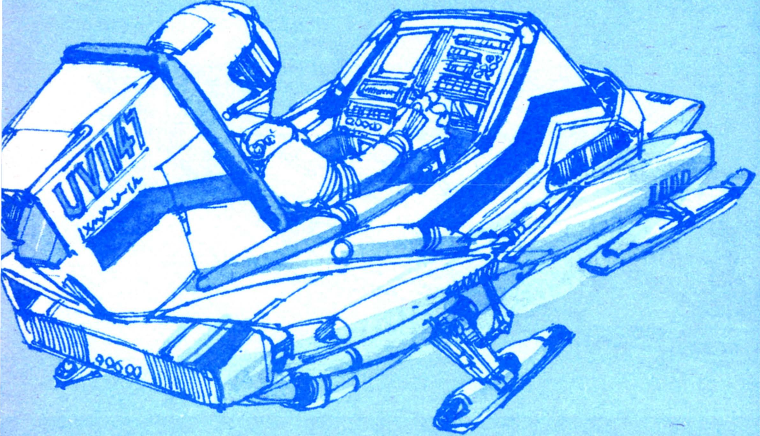
ンは正確には慣性鈍磨(どんま)高次元フィールドジェネレーターと言いますが、発明者のエリック・バブル(グロリア人の科学者)の名を取って、バブル・エンジンと一般に呼ばれています。バブル・エンジンは、図のバブル・フィールド・コントローラと、船体各部に取り付けられたバブル・フィールド・ジェネレーターとでできています。

このジェネレーターのコントロールには原子レベルでの正確さと速度が必要なため、コントローラには生体プラズマを使った、エモチオ・コントローラが使われています。

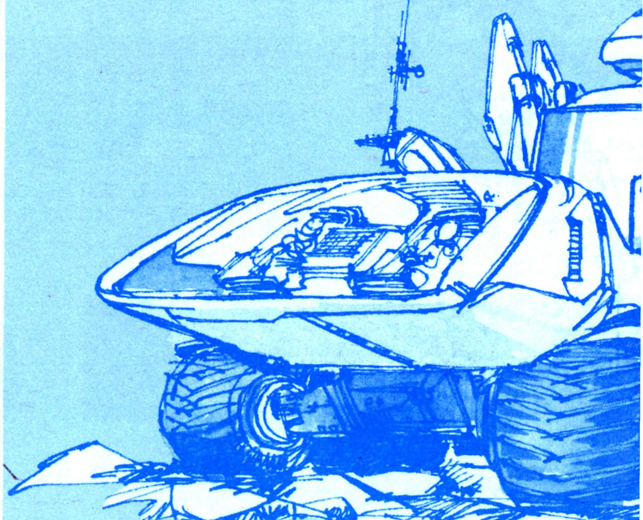


ホバー・ブレイン

スネイラーは操縦席を持っていますが、マイナー・ホッパーにはありません。反重力を使い、各種レーダーを装備したこのホバー・ブレインは、これらの機械をコントロールするためのものです。マルチ・ジョブ対応となっているこのホバー・ブレインは、移動実験室でもあります。大気分析から重力計測、物質判定／走査、生命反応、エネルギー計測等、多くのことをこなすことができます。

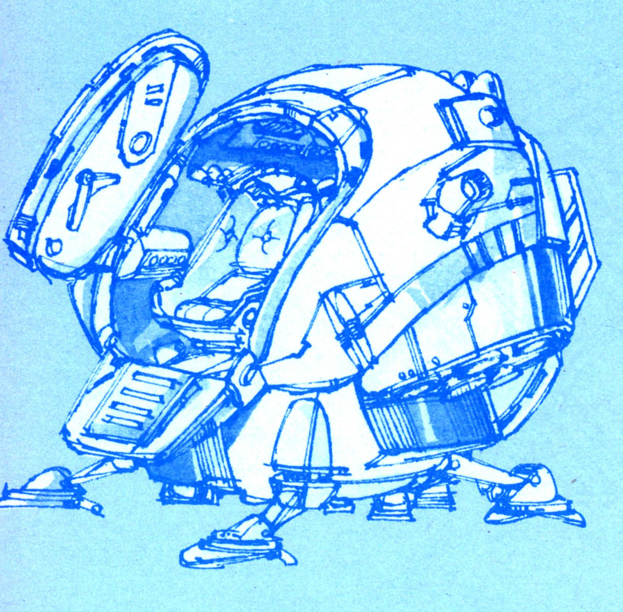


スネイラー



ライフ・ポッド

民間の外宇宙航行船には必ず(といっていいほど)装備されているのが、このライフ・ポッドです。直径4mほどと小型ながら、6名までの人間（とは限りませんが）を、表面重力3Gまでの世界に安全に着陸させることができます。内部では、定員内の人員が3ヵ月生きのびることができる装備と、強力な通信機が備えられています。

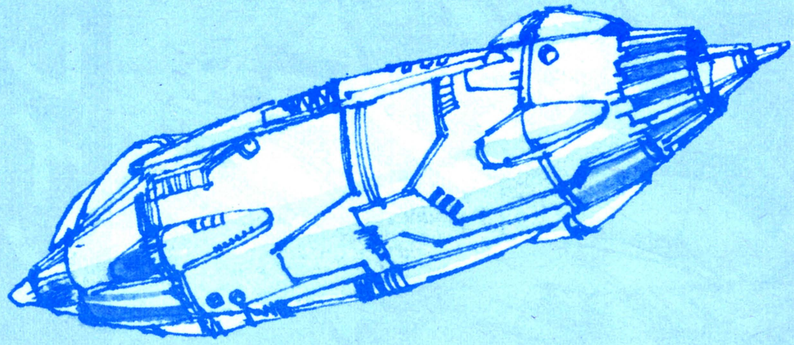


ラムダ・チューブ

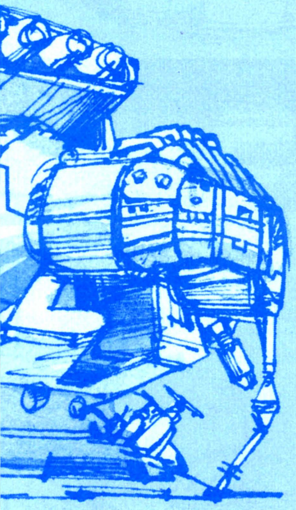
タイタニアの発明品として名高いラムダ・チューブは、重力制御には欠かすことができないものです。

G発生器とコントロール・パネルは、用途とサイズによっていろいろなものがありますが、その制御回路の中枢となるものでメガ・オービス内で最も多く使用されているものがこれです。その理由は規格の統一化によるコスト・パフォーマンスのよさがあげられます。タイタニアが初めてラムダ・チューブを作ってから約500年の年月がたっていますが、その間モデル・チェンジは一度もなされていません。表面の材質が幾度か変更されただけで、内部回路は一度も変わっていません。このため供給の安定度が高まり、メガ・オービス内のほとんどの宇宙船には、このラムダ・チューブが使われています。有名種族で使っていないのは、トラディオンくらいでしょう。

ガード・メットには、いろいろな形状のものがあります。ウル用、パラターボ用、ヒューマノイド用、サーペン用、デミフォン用……。主な機能は頭部保護ですが、レシーバー、エアコンも装備しています。横に出ている小さなプラグは巻き込み式のケーブルになっていて、リスト・カムと接続することができるようになっています。これらの機能により、軽宇宙服さえ着ていれば、真空中または有毒な大気の中でも活動することができ



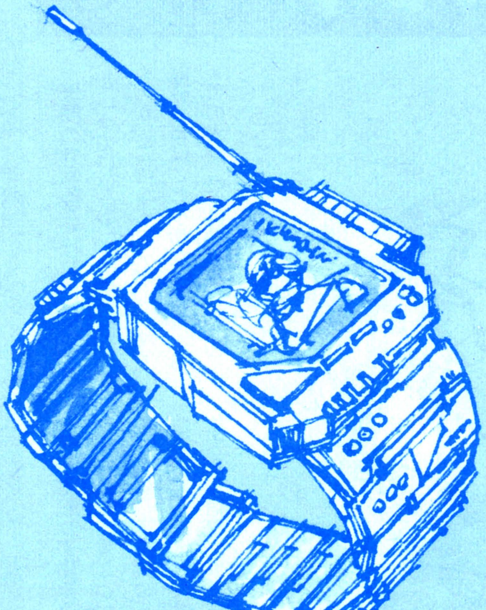
ン



図は中型ジャンプ・エンジンの標準型です。2本の筒状の次元コンバーターで、ジャンプ開始地点と終了地点のコンジャクションを行います。両筒にキャパシターを持ち、作動中は閉回路となり独自の回路でジャンプを行います。

一度ジャンプするとエネルギーの充塡に時間がかかるのが難点ですが、これを解消したジャンプ・エンジンは、まだメガ・オービス内には発見されていません。

リスト・コミュニケータ

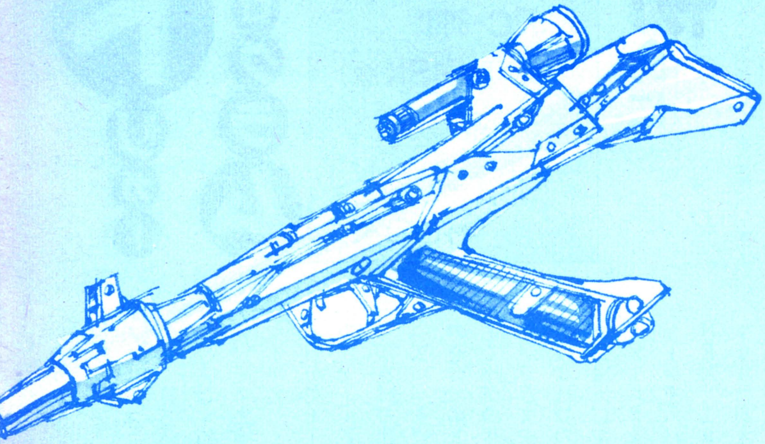


小型、軽量ながら、独自のマイクロ・ジェネレーターと任意の100の画像チャンネルを持つのが、このリスト・カムです。通常状態なら5万㎞の画像付きの送・受信が可能です。(音声だけなら20万㎞)発信機としての性能はとくにすばらしく、絶体零度・真空のなかでも使用できます。交信は通常電波で行われますが、方位発信機として使用された場合はハイパー・ベースで作動します。その場合の到達距離は、約3光日です。

量産タイプのハンド・レーザーガンです。エネルギー・パック1個で200回の射撃が可能です。1回の点射は約500分の1秒で、口径は0・1ミリ、焦点温度は5000度となっています。殺傷力が十分にあるため、そこらのスーパー・マーケットで手に入るものではありませんが、民間の警備員などが持っているのは、たいていこの銃で、大部分の宇宙船の兵器ロッカーにも用意されています。

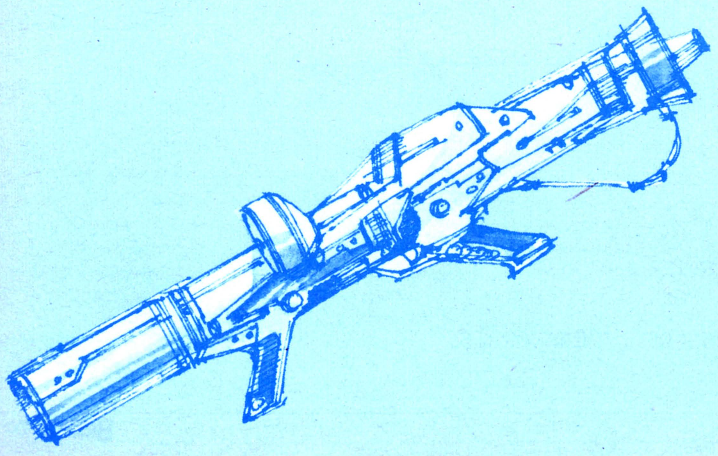
パラディン

量産タイプのハンド・ガンのなかで、最も強力な銃がこれです。小型のジェネレーターを内臓しているために、オーバーヒートに気を付けていれば長期にわたり使用できます。高プラズマ・ブラスタータイプのため、出力は無段階に変化させることができます。最大出力では減推率0・1%の2万度のブラスト・ショットを連続で10発、発射することができ、最低出力では800度の熱線を連続2時間放射することができます。

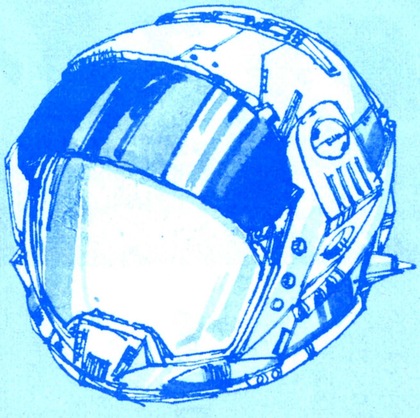


ソーサラー

個人用の武器では、最も強力な部類に入るものです。このクラスになると、殺人兵器というよりは破壊兵器と呼んだほうがいいでしょう。高ジェネレーターを2基内蔵し、その出力は減推率0・01%の5万度のブラスト・ショットを連続200発発射することができます。しかし発射時の反動ものすごいので、パワード・スーツを着ても操作できるようになっています。大気中で発射すると、その弾道がきれいならせん状をえがくのを肉眼でも見ることができます。

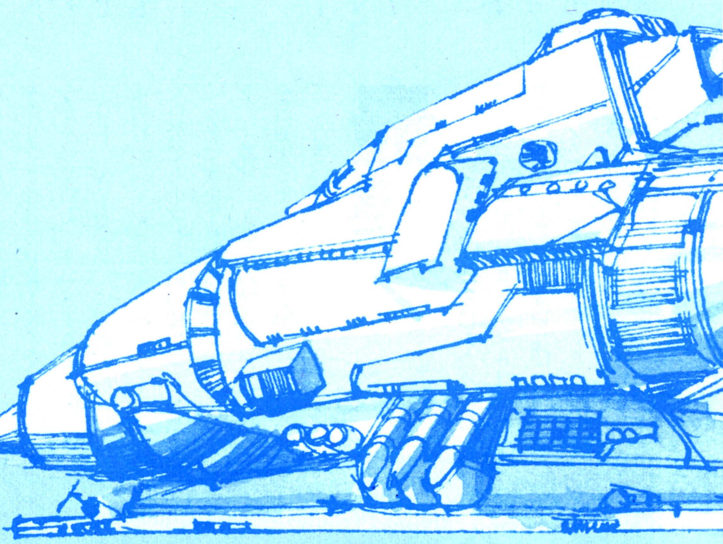


ガード・メット

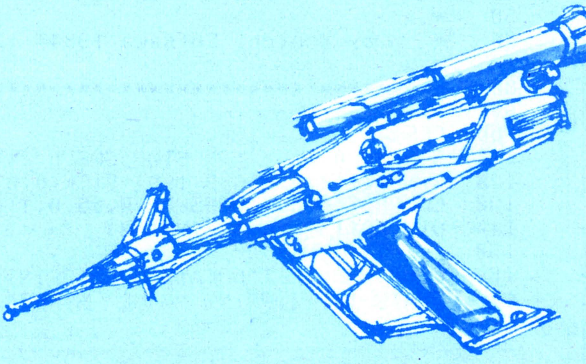


ます。あごの部分からは水と保存濃縮食料も出るようになっていて、前面シールドは自動偏光／カットオフシールドとなっています。

ジャンプ・エンジ



ホースマン



投稿スペース

MEGA ORBIS

今月号で4号目のBEEPですが、「MEGA　ORBIS」にも数々の作品が寄せられてきています。そこで、そのなかからいくつかの作品をご紹介しましょう。

トリガープログラム

PC-8801
mkⅡ(DISK版)
茨城県
海老沢洋一

初めに

「メガ・オービス」を見ているうちに、各ゲームプログラムを呼び出すプログラムがあるとよいのでは？　と思いこのプログラムを作りました。なにしろ初めて作ったプログラムなので、かなり混乱している部分もあると思いますがお許しください。

プログラム

これは、あくまで「メガ・オービス」内のプログラムを呼びだすためのプログラムですので、ゲームプログラムがなければ何の役にも立ちません。

さて、プログラムについてですが、チェインを使ってゲームプログラムを呼び出しているので、DISK-BASICのみで実行可能です。また、プログラムは2本に分かれていますが、リスト2は「オペレーション・アルバトロス」のオープニングメッセージ用ですので、打ち込むのがめんどうだという人は、省略してもかまいません。そのときは、2060行のファイル名〝start, mo1〟を自分でセーブしたアルバトロスのファイル名に変更してください。

現在呼び出すことができるのは、「アルバトロス」と「デミフォンの逆襲」の2本ですが、最大11本まで呼び出せるように改造することができます。その方法は、たとえば3月号の「風の杖」を呼び出せるようにするには、1640行にゲームタイトルなど好きなメッセージを入れる。1860行のTHEN 1950の1950を2400に変える。2400行から2430行までに、2030行から2060行までと同じルーチンを作り、2行目のPRINT文のなかを〝VOL. 3「STAFF OF WIND」〟に変え、最後の行の〝start, mo1〟を自分でセーブした風の杖のファイル名に変更すればOKです。以下、4番目、5番目のプログラムを追加するときも同じ手順で行ってください。

最後に

このプログラムを作るにあたり、「Oh! PC」1984年8月号の「サウザンティス号の冒険」のプログラムを参考にさせていただいた部分があり、大池さんにはたいへん申しわけなく思っています。

MEGA ORBIS

トリガープログラム　PC-8801 mkⅡ[DISK版]

LIST 1 ▽1 BLOCK

```
10   '****************************************
20   '*                                      *
30   '*     「THE STAR WARS OF MEGA ORBIS」   *
40   '*         ( ﾄﾘｶﾞｰ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ )            *
50   '*                                      *
60   '*    by Youichi Ebisawa 1984年 12月 - 1月 *
70   '*                                      *
80   '****************************************
90   '...
100  CLS 3
110  SCREEN 0,3    :ON STOP GOSUB 2140:STOP ON
120  WINDOW (0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199)
130  COLOR 7,0,0,7:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CLS 1
140  DIM AD(13),TD(13),ND(13)
150  '...
160 COLOR 6:BEEP 1:LOCATE 4,11:PRINT"THE  STAR WARS  OF  「MEGA・ORBIS」"
170 LOCATE 14,14:PRINT "GAME  START":BEEP 0
180  '...
```

トリガープログラム　PC-8801/mkⅡ［DISK版］

LIST 1 ▽2 BLOCK

```
190 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT                        :'┐
200 FOR I=1 TO 100                                       :'| ﾎｼ
210 PSET (RND(1)*640,RND(1)*200),INT(RND(1)*7)+1 :'┘
220 NEXT I
230 FOR I=1 TO 10:READ X,Y,Z,P:GOSUB *HOSHI:NEXT I
240 DATA 170,10,3,7, 200,20,3,7,110,50,3,7, 80,70,3,7,270,115,3,7,
         290,100,3,7,620,35,3,7,600,75,3,7,610,130,2,7,550,95,2,7
250 FOR I=1 TO 7:READ X,Y:PSET (X,Y),7:NEXT I
260 DATA 250,105,260,105,260,110,250.110,245,112.5,245,117.5,250,122.5
270 LINE (0 ,50)-(120,150),6 :GOSUB *MALU.1
280 '...
290 CLS 1:COLOR 7
300 BEEP 1:COLOR 4:LOCATE 0,12:PRINT"ﾌﾛｯﾋﾟｰﾃﾞｽｸ ﾊ､ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ﾆ ｲﾚﾀﾏﾏ ﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":BE
EP 0 :COLOR 7:LOCATE 0,13:PRINT"________________";SPC(20)
310 '...
320 LINE (600,0)-(500,150),7 :GOSUB *MALU.2
330 '...
340 CLS 1
350 COLOR 3:BEEP 1:PRINT SPC(10):"■■■■▌▌ ｽﾃｰｼﾞ ▌▌▌■■■":BEEP 0:PRINT
360 COLOR 5:PRINT " ｼﾞｶﾝ､ｸｳｶﾝ ｿｼﾃ ｺﾝﾄﾝ｡ ﾑｹﾞﾝﾉ ﾋｶﾘﾄ ｶｹﾞｶﾞｼﾊｲ";
370 PRINT "ｽﾙ ｾｶｲ､  ｢ﾒｶﾞ･ｵｰﾋﾞｽ｣  ｽﾍﾞﾃ ﾉ ﾄﾞﾗﾏｶﾞ､ｱﾗｭﾙ";
380 PRINT "ﾜｸｾｲｶﾞ ｿｺﾆ ｿﾝｻﾞｲ ｽﾙﾄｲｳ｡ ﾑｹﾞﾝﾉ ｼﾞｶﾝﾉ ﾅｶﾃﾞ"::COLOR@(9,3)-(19,3),6
390 PRINT "ﾎﾞｳｹﾝ､ｾﾝﾄｳ､ｿｼﾃ ｼﾞｮｳﾈﾂｶﾞ ｳﾏﾚ､ｷｴﾃｭｸ｡":PRINT
400 COLOR 7:PRINT"┌":STRING$(38,"─");"┐":
410 PRINT"|":SPC(14):"ｵｵｷｻ  100000 ｺｳﾈﾝ":SPC( 7):"|":
420 PRINT"|":SPC(11):"ﾁｭｳｶｸﾌﾞ    15000 ｺｳﾈﾝ":SPC(7):"|":
430 PRINT"|｢ﾒｶﾞ･ｵｰﾋﾞｽ｣    ｺｳｾｲ     2000 ｵｸ":SPC( 9):"|"::COLOR@(1,10)-(11,10),6
440 PRINT"|":SPC(11):" ｺｳｾｲｹｲ     5000 ﾏﾝ":SPC( 9):"|" :
450 PRINT"|":SPC(11):"ﾁﾃｷｾｲﾒｲ  ｽｳｾﾝｼｭ":SPC(12):"|"::COLOR@(12,8)-(18,12),3
460 PRINT"| (ｳﾁ､ｳﾁｭｳｦ ｲﾄﾞｳﾃﾞｷﾙ ｼｭｿﾞｸﾊ､ｽｳﾋｬｸｼｭ｡)  |"::COLOR@(27.8)-(32,12),4
470 PRINT"└":STRING$(38."─"):"┘":COLOR@(3.13)-(35,13).2
480 COLOR 5:PRINT" ｱﾅﾀﾊ､ｺﾉｾｶｲ ﾆ ｲｷﾙ ｾﾝｼ､ﾏﾎｳｿｶｲ､ﾄｷﾆﾊ ｳﾁｭｳｾﾝ";
490 PRINT "ﾉ ﾊﾟｲﾛｯﾄ ﾄ ﾅｯﾃ､ｻﾏｻﾞﾏﾅ ﾄﾞﾗﾏ ｦ ｳﾐﾀﾞｼﾃｭｸ｡ ｿ":
500 PRINT "ｼﾃ､ｾｶｲ ｦ ﾋﾛｹﾞ､ﾊｯﾃﾝ ｻｾﾃｭｸﾉﾊ､ｱﾅﾀﾀﾞ｡":PRINT
510 PRINT" ｱﾅﾀﾊ､ ｢ﾒｶﾞ･ｵｰﾋﾞｽ｣ ﾉ ｴｲﾕｳ､ﾋﾛｲﾝ ﾄﾅｯﾃ､ﾎﾞｳｹ"::COLOR@(7.20)-(17.20),6
520 PRINT "ﾉ ﾀﾋﾞﾍ､"
530 PRINT SPC(14):"ｲｻﾞ ｼｭｯﾊﾟﾂ !!":PRINT
540 COLOR 2:PRINT SPC(8):"･･･・ ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ ････":
550 '...
560 LINE (0,150)-(639,199),0.BF :LINE (0,150)-(639,155),1,BF
570 LINE (0,150)-(639,150),5:LINE (0,151)-(639,151),1:LINE (0,148)-(639,148),2
580 LINE (0,149)-(639,149),6,,&H6666 :LINE (0,156)-(639,156),1,,&H8888:
    LINE (0,157)-(639,157),1,,&H8080 :LINE (0,155)-(639,155),0,,&H8000
590 '...
600 FOR I=1 TO 22:READ X1,Y1.X2,Y2
610 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),7:NEXT I:'.. ｼﾞﾒﾝ ﾀﾃｾﾝ ..
620 '...
630 FOR I=1 TO 13:READ AD(I),TD(I),ND(I):NEXT I
640 '...
650 FOR I=1 TO 12 :READ Y          '..ｼﾞﾒﾝ ﾖｺ ﾉ ｾﾝ ..
660 FOR J=1 TO AD(I):READ X1,X2
670 LINE (X1,Y)-(X2,Y),7:NEXT J
680 NEXT I
690 '...
700 FOR I=1 TO 13                  '.. ﾀｲﾄﾙ ｿﾄﾜｸ ..
710 FOR J=1 TO TD(I):READ X,Y
720 IF J=1 THEN GOTO 740
730 LINE (X1,Y1)-(X,Y),3
740 X1=X:Y1=Y:NEXT J
750 NEXT I
760 'GOSUB *TL.P
770 '...
780 FOR I=1 TO 8:READ X,Y          '.. ﾀｲﾄﾙ ｿﾄﾜｸ ｲﾛ ..
790 PAINT (X,Y),3,3
800 NEXT I
810 '...
820 FOR I=1 TO 12                  '.. ﾀｲﾄﾙ ｳﾁﾜｸ ..
830 FOR J=1 TO ND(I):READ X,Y
840 IF J=1 THEN GOTO 860
850 LINE (X1,Y1)-(X,Y),1
860 X1=X:Y1=Y:NEXT J
870 NEXT I
880 '...
890 FOR I=1 TO 8:READ X,Y          '... ﾀｲﾄﾙ ｳﾁ ﾜｸ ｲﾛ ...
900 PAINT (X,Y),1,1
910 NEXT I
920 '...
930 'LINE(225,192)-(415,199),0,BF :'INPUT ﾌﾞﾝ ﾉ ﾊﾞｼｮ
940 ' ...  ﾁﾞﾒﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ  ...
950 DATA 170,152.5,0,172,177,165,160,168.5,120,177,110,179,33,195,20,197.5,263,
```

◑創刊号から楽しみに読んでいます。今までにない「明るい」雑誌ですね。私は、とくにメガ・オービスのアイデアに敬服です。早く版図がタタミ一畳になるのを楽しみにしています。(鳥取県・木村慎一・17歳)

トリガープログラム PC-8801/mkII[DISK版]

LIST 1 3 BLOCK

```
        150,80.199.230,171,192,190,304.150,250,199,306,165,303,170,300,178,
        295,188
960 DATA 327,150,350.199.333.156.343.171,346.177,360.199,379,154,387,157,397,
        160,450.177,459,180,520,199.442.157.5
970 DATA 460,161.540,176,586.185,630,193.639,195,520.152.5.544,154.5,551,155,
        557,155.5,570,156.5,639,163,617,158.5,639,160.5
980 '... ｼﾞﾒﾝ ﾉ ｾﾝ Y  .. ﾀｲﾄﾙ ﾉ ﾓｼﾞ ﾉ ｶｲｽｳ ﾉ ﾃﾞｰﾀｰ ...
990 DATA 3,15,15.11,13,13.4,30,27.2,9.9,1,4.4,12,21,17,6,5.11,15,19,22,7,5,15,
        15.15.6.2.4.7.24.5.26.0.26,0
1000 '
1010 DATA 154.250.255,295,300.535.545,155,70,82.110.130,140,150,160,168,170,180,
         190.200.205,215.240.255,290.305,375.380,390,400
1020 DATA 156.235.240,295.302.378,384.438,448.157.5,430,442,448,458,160,360,376,
         165.40,78,115.130.147.168,202,236.250,270,287.318,340,350,412,428,475,
         448,510,525,555,570,620,625
1030 DATA 174,168,174,180,185,270,275,280,285,330,335,340.345,175.0,30,65,70,95,
         112,156,195,260,290,320,360,372,375,385,390,400.405.420.430,440,450,
         460,470,502,508,560,585,620,630
1040 DATA 176,156,164,168,178,220,230,268,273,278,284,335.339,342,350,185,5,30,
         60,85,132,142,160,196,200,220,280,285,298,320,324.330,336,362,390,410,
         425,430,465,494,530,535,565,575,582,600
1050 DATA 189,255,262,265,270,190,0,5,10,15,20,22,28,48,52,58,64,85,102,128,130,
         135,142,154,165,175,190,200,230,250,255,265,275,280,305,325.352,358,
         380,408.420,432,450,465,485,495,528,535,555,595,602,620,635,639
1060 '... M1 ..
1070 DATA 247,15,217,47.5,234,47.5,247,33,247.43,243,47.5,260,47.5,275,31.5,275,
         47.5,290,47.5,290,15,273,15,263,26,263,15,247,15
1080 DATA 300.15,300,47.5,345,47.5,345,40,315.40,315,31,345,31,345,24,315,24,
         315,22.333,22,333,15,300,15
1090 DATA 355,15,355,47.5,395,47.5,402,46.5,404,45,408.42.5,409.5,40,410,37.5,
         410,31.375,31,375,38.5,395,38.5,390,40,370,40,370,22.5
1100 DATA 385,22.5,389,23,393.24.5,395.27.5,395,28.5,410.28.5,410.27.5,409.5,25,
         407,22.5,404,20,400,18,395,16.5,390,15.5,385,15,355,15
1110 DATA 420,15,420,47.5,435,47.5,435,40,448,40,457,47.5,475,47.5,435,15,420,15
1120 DATA 435,29.5,435,32.5,439,32.5,435,29.5
1130 DATA 230,55.5,225,56,220,57,218,58,216,58,196.5,80,196.5,82.5,198.5,85,202,
         87,205,87.5,210,88,235,88,240,87.5,243,86,244.5,81.5,245,82.5,245,61,
         243,58.5,240,57,235,56,230,55.5
1140 DATA 228,64,213,80.5,230,80.5,230,64,228,64
1150 DATA 255.56.255,88,270.88,270.71,310,97.5,373,97.5,439,55,420,55,365,90,
         318,90,291,72.5,305,70,309,67.5,311,65.311,62.5,309,60,305,57.5,300,
         56.255.56
1160 DATA 270.63.5.270,68,295,64,295,63.5,270,63.5
1170 DATA 320,56,320,88,360.88.365,87.5.368,86,370.84,370,81.5,361,69,368,67.5,
         372,65,373,62.5,372,59.5,368,57,362,56.320.56
1180 DATA 335,63.5.335,66,347,63.5,335,63.5
1190 DATA 335.74,335.80.5,354.80.5.349,71.5,335,74
1200 DATA 448,55.441,56,436.57.5,433,62,434,65,437.68,442.70,470,77.5,471,78,
         470,80,468,80.5,405.80.5,394.88,478,88.484.87,489,84.5,492,81.5,492,
         78.5,489,75.5,485,73.449,63.5,450.62.5,465,66.5,465,58,455,55,448,55
1210 '... PAINT DATA  ...
1220 DATA 255,30,310,30,363.30,440,25.215,70,263.70,360.63,460,70
1230 '... TITL ｳﾁｶﾞﾜ ﾉ ﾃﾞｰﾀ ..
1240 DATA 249,16.220,46.5.232.46.5,250.27.250.42.5,247,46.5,258,46.5,277,26.5,
         277,46.5,288,46.5,288,16,275,16,261,31,261,16,249,16
1250 DATA 302,16,302,46.5,343,46.5,343,41,313,41,313,30,343,30,343,25,313,25,
         313,21,331,21,331,16,302,16
1260 DATA 357,16,357,46.5,393,46.5.399,45.5,403,44,406,42,408,39.5,408,32,377,
         32,377,37.5,397,37.5,395,40,390,41,368,41
1270 DATA 368,21.5,386,21.5,391,22.5,395,25,397,27.5,408,27.5,407,25,404,22,400,
         19.5,395,17.5,390,16.5,385.16,357,16
1280 DATA 422,16,422,46.5,432,46.5,432,39,450,39,459,46.5,471,46.5,433.5,16,422,
         16
1290 DATA 432.5,25.432.5,33.5,443,33.5,432.5,25
1300 DATA 230,57,225,57,221,58,218,60,200,79,199.5,81.5,201,84,205,86.5,210,87,
         235,87,239,86,242,84,243,82.5,243,62.5,241,59,236,57.5,230,57
1310 DATA 229,62,227,62.5,210,80,211.81,213,82,230,82,231,81,232,80,232,63.5,
         231,62,229,62
1320 DATA 257,57,257,87,268,87,268,62,295,62,297,63,297,64,295,65,271,70,312,
         96.5,371,96.5,434,56,421,56,365,91,317,91,288,72,304,69,308,65,308,62,
         304,58.5,298,57,257,57
1330 DATA 322,57,322,87,358,87,363,87,366,85,368,83.5,368,81.5,360,69,365,67,
         368,66,370,64,370,60,365,57.5,360,57,322,57
1340 DATA 333,62.5,333,67.5,348,64,349,63.5,348,62.5,333,62.5
1350 DATA 333,73,333,81.5,354,81.5,357,81,356,80.5,350,70,333,73
1360 DATA 462,57.5,452,56.5,445,56.5,440,58,436,61.5,437,65.5,442,68.5,470,76.5,
         473,77.5,472,80,468,81.5,406,81.5,398,87
1370 DATA 475,87,481,86.5,486,84.5,488,81.5,488,78.5,486,75.5,483,74,448,64.5,
         446,63,448,61.5,451,61.5,462,64.5,462,57.5
1380 '... PAINT DATA 2 ...
1390 DATA 255,30,310.30,363,30,440,25,215,70,263,70,360,63,460,70
```

◑デビューあべにゅうのスカイジャガの写真について聞きたいんだけど、どうすれば残りの戦闘機を6機にふやすことができるのですか? できれば教えてほしい。(東京都・奈良俊臣・14歳)

トリガープログラム PC-8801 mkII[DISK版]

LIST 1 4 BLOCK

```
1400 DATA 154,155,156,157.5,160,165,174,175,176,185,189,190
1410 '...
1420 DATA 43,6F,70,79,72,69,67,68,74,60,62,79,60,45,62,69,73,61,77,61,60,59,6F,
     69,63,68,69,60,31,39,38,34,F2,0,0,0,0
1430 '..
1440 GOSUB *BFCL:COLOR 7:LOCATE 8,24:INPUT "ﾂｷﾞﾍ ｽｽﾑ --- Push ﾘﾀｰﾝｷｰ",SW$:
     IF SW$<>"" THEN BEEP:GOTO 1440
1450 CLS 1:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25 :GOSUB *NAMAE
1460 FOR BP1=0 TO 7:COLOR ,7:FOR BP2=0 TO 10:BEEP 1:::::BEEP 0:BEEP 1:::BEEP 0:
     BEEP 1:BEEP 0:BEEP I:NEXT BP2:COLOR ,0:NEXT BP1:BEEP 0
1470 '...
1480 FOR T=1 TO 500:NEXT T
1490 '...
1500 GOSUB *BFCL :COLOR 3:LOCATE 25,24:INPUT " ﾂｷﾞﾍ ｽｽﾑ --- Push ﾘﾀｰﾝｷｰ",SW$:
     IF SW$<>"" THEN BEEP:GOTO 1500
1510 BEEP 1:PRINT:COLOR 7:CLS 1:BEEP 0:FOR N=0 TO 200:NEXT N
1520 FOR N=0 TO 4
1530 COLOR=(3,6):COLOR=(1,3):COLOR=(7,1):COLOR=(2,1)
1540 FOR BP1=0 TO 50:BEEP 0:BEEP 1:NEXT BP1:BEEP 0
1550 COLOR=(3,1):COLOR=(1,1):COLOR=(7,7):COLOR=(2,2)
1560 FOR NA=0 TO 100:NEXT NA :NEXT N
1570 FOR N=0 TO 50:NEXT N:SCREEN .3
1580 '...
1590 STOP OFF:WIDTH 80,25:COLOR 7
1600 PRINT:PRINT"[0] ････ Vor. 1 「THE OPERATION  ALBATROSS」 --- ( 9ﾂ ﾉ ｺｳｾｲ ｦ ﾀﾝ
ｷｶﾝ ﾃﾞ ﾏﾜﾙ"
1610 PRINT SPC(60);"3D ﾗﾘｰ ｹﾞｰﾑ )":COLOR@(60,2)-(70,2),6
1620 PRINT"[1] ････ Vor. 2 「THE REVENGER OF DEMYPHON」 --- ( ﾃﾞﾐﾌｫﾝ ﾄ ｻｰﾍﾟﾝ ﾉ ﾀﾀｶ
ｲ ｦ":COLOR@(49,3)-(54,3),4:COLOR@(58,3)-(62,3),4
1630 PRINT SPC(57);"ｼｭﾐﾚｰﾄ ｼﾀ ｹﾞｰﾑ )"
1640 PRINT"[2] ････ Vor. 3"
1650 PRINT SPC(15);""
1660 PRINT"[3] ････ Vor. 4"
1670 PRINT SPC(15);""
1680 PRINT"[4] ････ Vor. 5"
1690 PRINT SPC(15);""
1700 PRINT"[5] ････ Vor. 6"
1710 PRINT SPC(15);""
1720 PRINT"[6] ････ Vor. 7"
1730 PRINT SPC(15);""
1740 PRINT"[7] ････ Vor. 8"
1750 PRINT SPC(15);""
1760 PRINT"[8] ････ Vor. 9"
1770 PRINT SPC(15);""
1780 PRINT"[9] ････ Vor.10"
1790 PRINT SPC(15);""
1791 PRINT"[A] ････ Vor.11"
1800 PRINT SPC(15);"";
1810 COLOR@(0,1)-(2,21),3:COLOR@(17,1)-(40,21),5
1820 '...
1830 GOSUB *BFCL:COLOR 7:LOCATE 27,24:PRINT"push --- ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ & ﾃﾝ ｷｰ";:SW$=INPU
T$(1)
1840 IF SW$="0" THEN 2030 ELSE 1850:GOTO 1830
1850 IF SW$="1" THEN 2080 ELSE 1860
1860 IF SW$="2" THEN 1950 ELSE 1870
1870 IF SW$="3" THEN 1950 ELSE 1880
1880 IF SW$="4" THEN 1950 ELSE 1890
1890 IF SW$="5" THEN 1950 ELSE 1900
1900 IF SW$="6" THEN 1950 ELSE 1910
1910 IF SW$="7" THEN 1950 ELSE 1920
1920 IF SW$="8" THEN 1950 ELSE 1930
1930 IF SW$="9" THEN 1950 ELSE 1940
1940 IF SW$="A"OR SW$="a"THEN 1950 ELSE 1990
1941 '...
1950 BEEP 1:LOCATE 25.24:PRINT"                              ";:BEEP 0
1960 COLOR 6:LOCATE 30,24:PRINT"  ﾏﾀﾞ ﾅｲｮ !!";:FOR T=1 TO 900 :NEXT T
1970 LOCATE 30,24:PRINT"                        ";:GOTO 1830
1980 '...
1990 BEEP 1:LOCATE 25,24:PRINT"                              ";:BEEP 0
2000 LOCATE 28,24:COLOR 2:PRINT"ｼﾃｲ ﾉ ｷｰ ｲｶﾞｲ ﾊ ｵｻﾅｲﾃﾞ ﾈ｡";:FOR T=1 TO 900:NEXT
T
2010 LOCATE 27,24:COLOR 7:PRINT"                              ";:GOTO 1830
2020 '...
2030 CLS :WIDTH 40,20 :BEEP 1
2040 COLOR 7:LOCATE 8,6 :PRINT "Vor.1  「OPRATION ALBATROSS」"
2050 COLOR 5:LOCATE 15,10:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ｡":BEEP 0
2060 CHAIN "start.mo1"
2070 '...
2080 CLS :WIDTH 40,20 :BEEP 1
```

◑BEEPは、他のパソコン雑誌とちがい、電車の中で読んでいても異和感がありません。私なりに考えてみますと、①プログラムリストが少ない②グラビアが多い③形も変わっているし、表紙も固くない。これからも頑張ってください。(豊中市・西畑宏昭・21歳)

トリガープログラム PC-8801/mkII[DISK版]

LIST 1 ▼5 BLOCK

```
2090 COLOR 7:LOCATE 4,6 :PRINT "Vor.2  ｢THE REVENGER OF DEMYPHON｣"
2100 COLOR 5:LOCATE 15,10:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ｡":BEEP 0
2110 'CHAIN "START.mo2"
2120 '...
2130 FOR T=1 TO 2000 :NEXT T
2140 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,23,1,0:LOCATE 0,0:END
2150 '...
2160 *HOSHI
2170 CIRCLE (X,Y),Z,P :PAINT (X,Y),,P:RETURN
2180 '...
2190 '*LINESUB.2
2200 'RESTORE 8450:READ Y:LINE (X1,Y)-(X2,Y),7:RETURN
2210 '...
2220 *MALU.2
2230 CIRCLE (500,150),85,2:PAINT (500,150),2,2:CIRCLE (500,150),62,6:
     CIRCLE (500,150),60,6:PAINT (500,150),6,6
2240 CIRCLE (500,150),58,6:PAINT (500,150),6,6:CIRCLE (500,150),43,7:
      PAINT (500,140),7,7:CIRCLE (500,150),45,7:RETURN
2250 '...
2260 *MALU.1
2270 CIRCLE (120,150),28,2:PAINT (120,150),2,2
2280 CIRCLE (120,150),23,6:PAINT (120,150),6,6:
     CIRCLE (120,150),20,7:PAINT (120,150),7,7:RETURN
2290 '...
2300 *BFCL
2310 IF INKEK$<>"" THEN *BFCL
2320 RETURN
2330 '...
2340 *NAMAE:X=25:RESTORE 1420
2350 READ NM$:IF NM$="0" THEN PRINT:RETURN
2360 LOCATE X,0:PRINT CHR$(VAL("&H"+NM$));
2370 X=X+1:GOTO 2350
2380 '...
2390 END
```

トリガープログラム PC-8801/mkII[DISK版]

LIST 2 ▼1 BLOCK

```
100 CLS 1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ｴｯ ? ｲﾂﾏﾃﾞﾀﾞｯﾃ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
120 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ 30日 ﾏﾃﾞﾆ ･･･ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
130 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ﾗｲｹﾞﾂ ﾉ ? ｣":BEEP 0:GOSUB 340
140 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ｺﾝｹﾞﾂ ﾉ ﾃﾞｽ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
150 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ﾑﾁｬﾀﾞ !! ｣":BEEP 0:GOSUB 340
160 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ﾃﾞｽｶﾗ､ ﾑﾁｬｦ ｼｮｳﾁﾃﾞ ｲﾗｲ ｦ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
170 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ﾋｮｳｼﾞｭﾝｼﾞ ? ｣":BEEP 0:GOSUB 340
180 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ﾄｳｾﾞﾝﾃﾞｽ｡ ﾗｯﾌﾟﾉ ﾋｮｳｼﾞｭﾝｼﾞ ﾃﾞ 30日 ﾏﾃﾞ ﾆ ｣":BEEP 0:GOS
UB 340
190 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ･････ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
200 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ﾀﾞﾒﾅﾖｳﾃﾞｼﾀﾗ､ ﾎｶ ｦ ｱﾀﾘﾏｽｶﾞ ｣":BEEP 0:GOSUB 340
210 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ﾏｧ､ ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃｸﾚ｡ ﾍﾞﾂ ﾆ ﾔﾗﾅｲﾄﾊ ｲｯﾃｲﾅｲｮ ｣":BEEP 0:GOSUB
 340
220 COLOR 6:PRINT " ｿｳ ｺﾀｴﾅｶﾞﾗﾓ､ ｵﾚ ﾊ ｶﾝｶﾞｴﾀ｡ ｢ｹﾝ｣ ｶﾞ ｢ｷｮｳｼﾞｭ｣ ﾄ ﾌﾀﾘﾃﾞ､ ﾌﾛｲﾃﾞ ﾆ
ｱｿﾋﾞ ﾆ ｲｯﾃｲﾙﾀﾒ ﾋﾏｦ ﾓﾃｱﾏｼﾃ ｲﾀﾄｺﾛﾀﾞｶﾞ､ ｶﾈﾓ ﾅｲｼ ﾌﾈﾓ ﾅｲ ･････":GOSUB 350
230 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ﾓｼ ﾋｷｳｹﾃ ｲﾀﾀﾞｹﾙﾉﾃﾞｼﾀﾗ､ ｼﾞｮｳｹﾝ ﾊ ｺﾉﾖｳ ﾆ ﾅｯﾃ ｲﾏｽ｡ ｣":B
EEP 0:GOSUB 340
240 COLOR 6:PRINT " ｵﾚ ﾊ､ ｢ ﾘﾑ=ｵ=ﾗｯﾌﾟ｣ ﾉ ｼｭｾｷ ﾀﾞｲｺｳ ﾉ ﾋｼｮﾀﾞﾄｲｳ ｵﾄｺ ﾉ ﾀﾞｼﾀ ｼｮﾙｲ ｦ
 ﾐﾃ ｵﾄﾞﾛｲﾀ｡":GOSUB 350:PRINT
250 COLOR 3:PRINT SPC(3);"1 ﾌﾈ ﾊ､ ｺﾁﾗﾃﾞ ｶｼｱﾀｴ ･･･ ( ｶｲｿﾞｳ ﾓ ｷｮｶｽﾙ )";SPC(4);"2 ｺ
ｳｾｲｹｲ ﾉ NAME ﾊ ｼﾞｭｳﾆ ﾂｹﾃﾖｲ"
260 PRINT SPC(3);"3 ｺｳｾｲｹｲ ﾉ ﾜｸｾｲ ﾉ ｶｽﾞﾊ ｾｲｶｸﾆ ｷﾛｸ ｽﾙｺﾄ";SPC(8);"4 ﾎｳｼｭｳ ﾊ
   500000 KCr":GOSUB 360:PRINT
270 COLOR 6:PRINT " ﾀﾞｲﾀｲ ｺﾝﾅｺﾄｶﾞ ｺﾑｽﾞｶｼｸ ｶｲﾃｱｯﾀ｡ ｼｶｼ ｺﾝﾅｺﾄﾃﾞ ﾊ ｵﾄﾞﾛｶﾅｲ､    ﾓﾝﾀﾞｲ
 ﾊ 4 ﾊﾞﾝﾒ ﾆ ｶｲﾃｱﾙ ｷﾝｶﾞｸﾀﾞ｡ ｼﾊﾗﾜﾚﾙ ｷﾝｶﾞｸｶﾞ ｺﾉﾃﾉ ｼｺﾞﾄ ﾉ ｿｳﾊﾞﾖﾘ ｢0｣ｶﾞ ﾋﾄﾂ ｵｵｶｯﾀ｡":G
OSUB 360
280 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ｺｺ ﾆ ｶｲﾃｱﾙ ｷﾝｶﾞｸ ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ﾊ ﾅｲﾉｶｲ ? ｣":BEEP 0:GOSUB 3
40
290 COLOR 5:BEEP 1:PRINT "｢ ﾓﾁﾛﾝﾃﾞｽ｡ ｿﾚ ﾊ ﾄｯｷｭｳ ﾘｮｳｷﾝ ｺﾐﾃﾞｽｶﾗ｡ ﾄﾞｳﾅｻｲﾏｽｶ ? ｣":BE
EP 0:GOSUB 340
300 COLOR 7:BEEP 1:PRINT "｢ ﾋｷｳｹﾀ ｣";
310 BEEP 0
320 CHAIN "rlli.mol"
330 END
340 FOR T=1 TO  3000:NEXT T:RETURN
350 FOR T=1 TO  8000:NEXT T:RETURN
360 FOR T=1 TO 12000:NEXT T:RETURN
```

◑F-レースでA、Bボタンを走行中にいっぺんに押すと、一定のスピードで走れますよ。スタート時だと、どうしたことか動きません。(静岡県・田中雅樹・15歳)

◑「エミーが嫌いだ!」の記事で、先日似たようなことをNHKテレビでもやっていたのを見た。この先どんどん発展していくこの分野で、こういう問題はとても不安である。自分は自分なりにてきとーにつきあっていこうと思う。(新潟県・山田享・17歳)

JUICY PLANET 改造版

初めに

X1 千葉県 Syosuke

「BEEP」2月号に掲載されたMSX用「JUICY PLANET」には、キャラクターにドラムカンが追加され、空中で燃料補給ができるようバージョンアップされていました。そこで、X1版「JUICY PLANET」も同じようにバージョンアップしてみました。

プログラム

下のリストの部分を変更してください。どのように手を加えているかは、リストを見ていただければだいたいわかると思います。

なお、190行のネンリョウの数値データは、0、-1、10でドラムカンはバナナと同じようにまっすぐ上のにぼっていきますが、0、-1を3、-1にするとパイナップル、1、-1にするとイチゴ、-2、-1でモモ、2、-1でブドウ、1、1でリンゴと同じ動きになります。最後の10はダミーデータなのでいくつでもかまいません。

JUICY PLANET X1

1 BLOCK

```
190 DATA "ﾀﾁ↓←←ﾐﾑ","  ↓←←  ",3,-1,10,"ｯ"," ",1,-1,30,"ﾇﾈ↓←←ﾗﾘ","  ↓←←  ",-2,-1,2
0,"ﾅﾆ↓←←ﾕﾖ","  ↓←←  ",2,-1,15,"ﾃﾄ↓←←ﾓﾔ","  ↓←←  ",1,1,25,"EN↓←←RG","  ↓←←  ",0,-
1,10
400 IF 0<x AND p<0 THEN x=x-1-(9-speed)/8:IF x=<0 THEN x=74
430 IF x<74 AND p>0 THEN x=x+1+(9-speed)/8:IF x>=74 THEN x=0
490 IF c(z)<>10 THEN SOUND 0,2:SOUND 1,0:SOUND 2,1:SOUND 6,1:SOUND 7,&B11:SOUND
8,16:SOUND 9,16:SOUND 12,10:SOUND 13,0:score=score+po(c(z)):LOCATE x1(z),y1(z):P
RINT cc$(c(z)):x(z)=x(n):y(z)=y(n):c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n):n=n-1:GOTO5
00
495 full!=full!+10!:BEEP:LOCATE x1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):x(z)=x(n):y(z)=y(n):
c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n):n=n-1
500 SOUND7,63:NEXT
510 IF RND<ka! AND n<25 THEN n=n+1:x(n)=INT(RND(1)*76)+1:y(n)=22:c(n)=INT(RND(1)
*10)+1:x1(n)=x(n):y1(n)=y(n)
590 IF x=<x(z) AND x(z)=<x+3 AND y=<y(z) AND y(z)=<y+1 AND c(Z)<10 THEN LOCATE x
1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):x(z)=x(n):y(z)=y(n):c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n)
:n=n-1:full!=0:GOTO600
595 IF x=<x(z) AND x(z)=<x+3 AND y=<y(z) AND y(z)=<y+1 THEN PLAY "V13O4D0RDRD3RE
1FGAO5D3":LOCATE x1(z),y1(z):PRINT cc$(c(z)):full!=full!+100:x(z)=x(n):y(z)=y(n)
:c(z)=c(n):x1(z)=x1(n):y1(z)=y1(n):n=n-1
620 FOR z=0 TO 1:LOCATE x1,y:PRINTCHR$(227+z*8,228+z*8,229+z*8,230+z*8):LOCATE x
1,y+1:PRINTCHR$(231+z*8,232+z*8,233+z*8,234+z*8):PAUSE 7:NEXT:LOCATE x1,y:PRINT"
    ":LOCATE x1,y+1:PRINT"    ":PAUSE 5:full!=1000:p=0:speed=5:SOUND 7,63
1100 LOCATE 10,0:PRINT"ﾁｭｳｵｳ ﾆ ｱﾙ ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ ｦ ｱﾔﾂｯﾃ ｼﾀｶﾗ ﾉﾎﾞｯﾃｸﾙ ﾌﾙｰﾂ ｦ ｳｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1110 CGEN1:LOCATE 20,2:PRINT"､｡ｦｧ":LOCATE 20,3:PRINT"ｴｵｶｷ"
1120 FOR z=1 TO 7:LOCATE 21,z*3+1PRINT pc$(z+3):NEXT
1130 CGEN:LOCATE 26,2:PRINT"ﾊﾟﾗｼｭｰﾄ (";RIGHT$(STR$(para),LEN(STR$(para))-1);"ｷ)"
1140 LOCATE 26,5:PRINT"ﾊﾞﾅﾅ (";po(4);"ﾃﾝ)"
1150 LOCATE 26,8:PRINT"ﾊﾟｲﾅｯﾌﾟﾙ (";po(5);"ﾃﾝ)"
1160 LOCATE 26,11:PRINT"ｲﾁｺﾞ (";po(6);"ﾃﾝ)"
1170 LOCATE 26,14:PRINT"ﾓﾓ (";po(7);"ﾃﾝ)"
1180 LOCATE 26,17:PRINT"ﾌﾞﾄﾞｳ (";po(8);"ﾃﾝ)"
1190 LOCATE 26,20:PRINT"ﾘﾝｺﾞ (";po(9);"ﾃﾝ)"
1195 LOCATE 26,23:PRINT"ﾈﾝﾘｮｳﾀﾝｸ ｾｯｼｮｸ FULL+100  ｳﾁｵﾄｽ FULL+10"
2611 DEFCHR$(&H45)=HEXCHR$("0000000000000000000000003020203001F0F0F0C0D0D0C")
2612 DEFCHR$(&H4E)=HEXCHR$("0000000000000000000000000F00000C000FCF8F818F8F838")
2613 DEFCHR$(&H52)=HEXCHR$("00000000000000000202020200000001D0D0D0D0F0F1F00")
2614 DEFCHR$(&H47)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000FCF8F8F8F8F8FC00")
```

イラスト

読者から送られてきた新種族やメカの案です。このなかからメガ・オービスのなかで活躍するキャラクターが登場するかもしれません。みなさんもどしどし投稿してください。

Ⓐ兵庫県・宮本真利子(19)
Ⓑ長崎県・福田 泉(16) 男です!
Ⓒ兵庫県・宮本晴樹(14)
Ⓓ北海道・加藤竜雄(10)
(敬称略)

Ⓐ**AMAZONIAN(アマゾニアン)** 自分の星をとても愛する種族で、もともとは戦闘を好まない。しかし、攻められると精力的に闘う。戦争の武器や技術はないが、団結力が強い。彼らの外見はメスのようであるが、実際は雌雄同体である。

Ⓑ**XENON** グロリア系列であるゾロの超小型戦闘機で、短期戦においては大型機より強力な力を発揮することができる。反重力エンジンで浮遊し武器は主に下面広角ブラスターを使う。

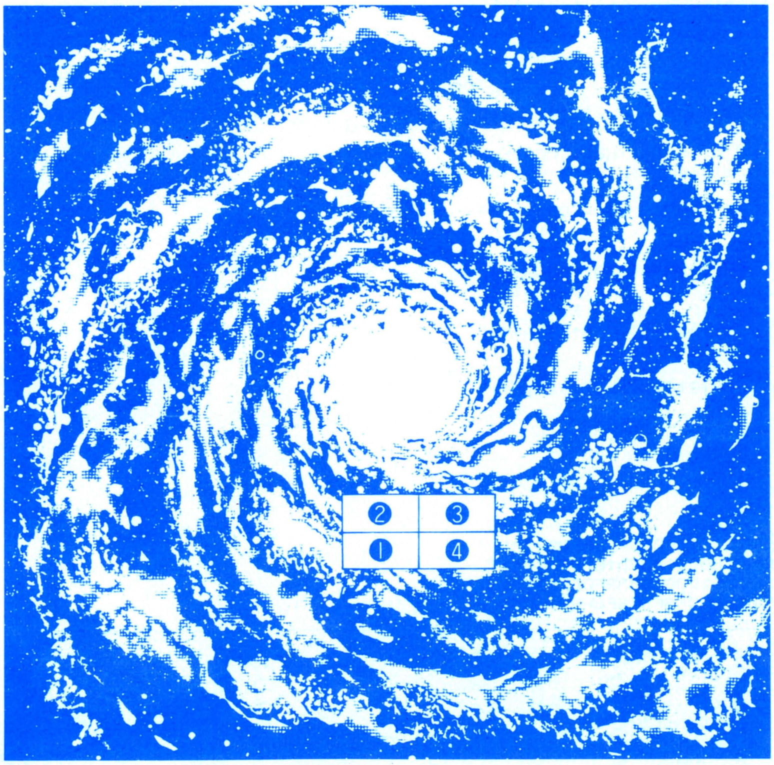
Ⓒ**ロイヤル・スネーク** フロイデを食料としている。4本の首を持つ。主に恒星「ハルキッド」に住む。

Ⓓ宇宙船プラクトンII

作品募集

メガ・オービスのドラマをつくりあげるのは、あなただ！

キミのつくったゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガを待ってるよ！



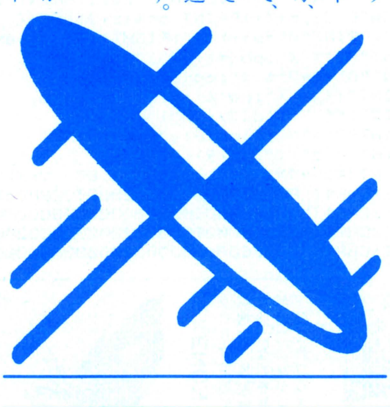
「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのは、あなたです。「メガ・オービス」は読者の参加によってはじめて、より豊かな生き生きとした世界になることができるのです。

「メガ・オービス」にでてくるストーリーに基づくゲームプログラム、オリジナルプログラム、ストーリー、メカのイラスト、マンガ、なんでもOK。どしどし応募して、編集室を投稿の山で埋めてください。もちろん意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待ってます。

版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（88～89ページ）は、左図の④の部分です。

毎号の地図をつなぎ合わせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくることでしょう。



特別大募集

「メガ・オービス」では、読者の皆さんによりよくこの世界を知っていただくために、種族ごとの詳しい紹介を行っていきます。

そこで皆さんから、各種族のメカやファッション等のデザイン、イラストを募集します。各種族のイメージをふくらませる作品をどんどん送ってください。もちろん他の作品（プログラム、シナリオ、CG等）でもけっこうです。

なお、優秀な作品には、版図内の星をひとつさしあげます。あなたも「メガ・オービス」の住人になりませんか!?

投稿方法

投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください。

●プログラムは、テープに入れてください。プログラムの内容の説明、遊び方を原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。

●原稿には必ず対象機種、使用言語（以上プログラムのとき）、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

●あて先

〒102 東京都千代田区四番町2−1
日本ソフトバンク・出版部
BEEP「メガ・オービス」係

激突！パソコンVSファミコン

トークレビュー〈4〉

ゲームランドは大さわぎ

いまや成熟期(?)に入ろうかというパソコンゲームに、突然なぐりこみをかけるように現れたファミリーコンピュータの大旋風。さて……

木下淳博

パソコン歴5年。『F1レース』でBEEPデビュー以降、ファミコンで活躍中。読者のなかには古くからのファンも多い。

浮田利康

パソコン歴4年。ファミコン、セガのプログラムでお馴染み。BEEPに来てゲームをするまではハード専門だったのに……。

KAZ

パソコン歴?年。〝デビルワールド買った！〞の一言でBEEPに引きずり込まれる。何でもこなす下働きを自認している。

本GO誠司

パソコン歴7年。BEEPへの貢献度は4人中最悪だが、アイデアマンでゲームの腕は確か。歌って踊れるプログラマーは地。

BEEP（以下BP）　ファミリーコンピュータの販売台数も230万台を突破して、ますますブームが過熱してるね。で、ゲームマシンに徹したファミリーコンピュータとパソコンのゲーム、その各各の特徴を、パソコンについてもたいへん造詣(ぞうけい)深いみなさんにえぐり出してもらって、ファミコンとパソコンをゲームの世界で激突させてみようか。

ファミコンの登場がゲーム心をかきたてた!?

BP　まず、みんなにゲームとの出会いを話してもらおうか。

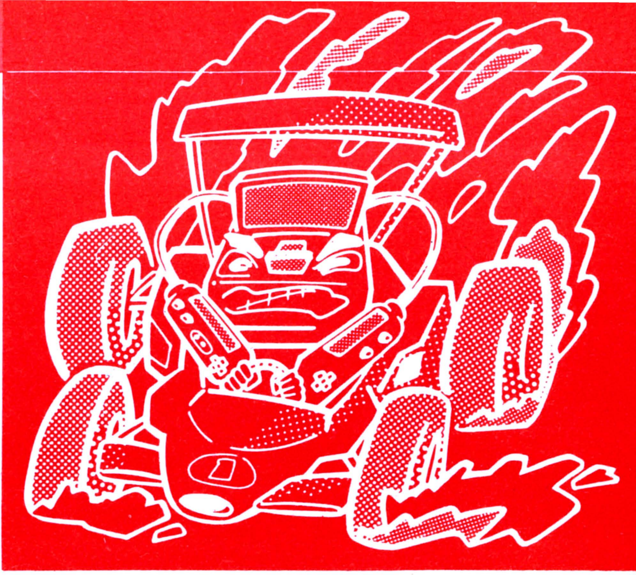
木下　パソコンを始めたころはヘタなりに自分で作ってたね。マシンと自分の限界のなかで考えるのが楽しくて。それから仕事でプログラムを作るようになったけど、ゲームは作らなかったんだ。まあアドベンチャーなんかでは結構遊んでたけどね。

でも、ファミコンが出てからだな、本当にゲームが面白くてスゴイ！　と思ったのは。

浮田　PC―80がまだメジャーだったころ（笑）パソコンに興味を持ち始めて、でも1年くらい全然使ってなかったんです。アルバイトの関係で、ゲームじゃなくて計測用マシンなんかいじってたこともあったし。

それでもファミコンは出てすぐ買ったんです。バイト先の人が「この値段でこの性能はスゴイ！」と絶賛して「買え！」って言われて。だけどカートリッジが買えなくて全然使ってませんでしたね。

こんなに小さなボディなのに、なんであんな性能が……　まるで、魔法の小箱だ



現在、ファミコンやセガでゲームを作ってるのはBEEPの陰謀、じゃなくておかげです。(笑)

KAZ　コンピュータに触わったのは僕が一番早いんじゃないかな。ゲームは、既製のものを少しずつ手直しして面白く、難しくして遊んでたね。分野を問わず全部好き。

ファミコンは「またカセット・ポン式が出た」って感じで注目してなかったんだけど、去年の夏に1万円余りでBASICがカートリッジで出ると知って、面白そうだなと。メモリが小さいわりにいろいろ簡単に作れそうだったし。今は作るのも遊ぶのも中毒患者なみ。(笑)

本GO　ワンボード時代からいろんなマシンで遊んできたけど、ゲームマシンとしてはアップルを使ってたんだ。そこへファミコンBASICの登場。2Kという制約の中でプログラムを作る——メモリはいくらでもあるからという最近の風潮とはまったく逆。純粋に技術とか、メモリを少なくできるアルゴリズムとかを考えざるをえない。それが面白いしゲームもいいから注目してるね。

BP　さすがにみんな遊ぶだけでなく作る方にも貪欲だね。頼もしい限り。(笑)

一同　うわーっ、仕事が増えそー!(笑)

2Kでプログラムはもうパズルの世界!?

BP　じゃあ"作る"側からファミコンに注目してみようか。今の本GO君の話だけど、ファミコンのBASICはいかに無駄を切り捨ててプログラムを組むかという意味かな?

本GO　そうですね。メモリに挑戦されてるみたいで、こっちも"コノヤロー!"なんて意地なって持ってるテクを吐き出しちゃう。挑発にのってるんだよね。

KAZ　パズルみたいでね。(笑)

BP　逆にメモリが大きくなっちゃうと面白さは半減?

本GO　いや、それはまた別。それはそれで、今までできなかったことができる面白さがあると思うけど。

木下　うん。つめこむのは面白いけど、それはプログラムの本質じゃないからな。

KAZ　キャラクターの動かし方にしてもスプライトの制御にしても、自分でパターン設定できない欠点はあるけど、既製のパターンは簡単に動かせるってのがいいな。

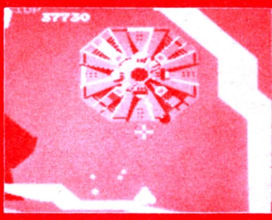
それに2KでもBASICは結構しっかりしてるんだ。TABとSPCなんてのはカットして(中間コードにはあるが、そのルーチンをサポートしないようにしている)、グラフィックの重要なところにメモリを割いてる。

浮田　でも「またお会いしましたね」の、あの儀式は何とかなりませんかね。(笑)

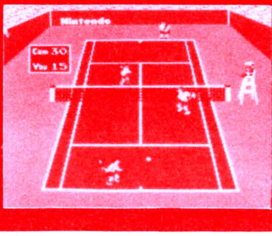
木下　ファミコンのBASICはそれで何かできるというものではないけど、子供のコンピュータ入門にはいいよ。キーボードに触れなくても、ゲームするだけで価値があると思うんだ。

KAZ　そうだね。あのキーボードの小ささを見ても、対象とするユーザーがはっきりしてるもの。

本GO　慣れるまで向こう隣りのキーを叩いちゃったりして?(笑)



人気爆発の「ゼビウス」(ファミリーコンピュータ)



ふたりプレイも楽しい「テニス」(ファミリーコンピュータ)

BP　でも、子供だけじゃなくパソコンのほかにという、みなさんのような人も多いよね。

本GO　そこです。ゲーム専門機としては文句なし。だからこそスゴイやつを作ってみようって気になるのに、それもできない……。

KAZ　回路図を公開するようなオープンな姿勢が欲しいね。これはみんな望んでると思うんだ。

ファミコンブームはゲームの充実にあり

BP　いきなり本音が出たところで、"遊ぶ"ほうへ目を向けてみようか。(笑)

本GO　まず安い! パソコンは10万円単位で簡単に買い換えられないけど、ファミコンレベルならゲームマシンとして使い潰しても惜しくない。それまでにはかなり遊べるもんね、子供から大人まで。

木下　パソコンでも無理じゃないけど、ふたりで遊べるのが一番。意地悪したり協力したり、ギャラリーもワッ!と楽しめちゃうんだよな。

BP　それはゲームの内容の面白さだよね。具体的に言ってどう?

KAZ　一般ウケするゲーム! "もう少しでイイトコまで行けるぞ"って気になるのが多いんだよね。で、ついついボタンを押してしまって……。

本GO　駄作がないんだよね。

木下　ソフトの選び方がスルドイ。開発に力を入れてるなと唸らされちゃうのが多いし。

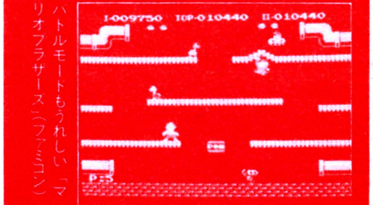
BP　テレホビーゲームのなかでファミコンが大成功したのは、基本的にはソフトが良かったってことなのかな?

一同　異議なーし。

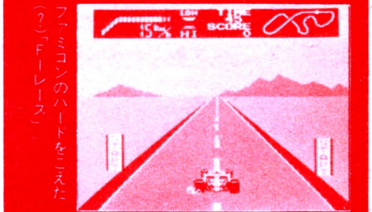
BP　パソコンでも話題のゼビウスはやった?

一同　もっちろん!

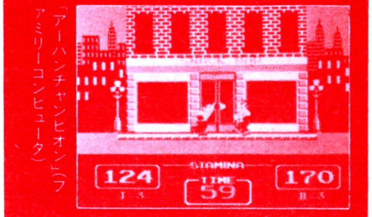
KAZ　あれはハードの問題だね。FMの場合、サブCPUに画面があってメインから直接アクセスできない。データをSUBに送ってやらなきゃいけないんだけど、ファミコンならスプライトで座標を送るだけとかんたん。初めからリアルタイムゲームをやりやすいよ



バトルモードもうれしい「マリオブラザーズ」(ファミコン)



ファミコンのパートをこえた(?)「F-1レース」



「アーバンチャンピオン」(ファミリーコンピュータ)

うに考えて作られてるんだよね。

本GO スクロールはスムーズだしね。これはホント、ハードへの依存が大きいと思うよ。上質なソフトを生かせるハードの力だね。

おもしろゲームには1つ1つ味がある!

BP ゲーム個々に執着してひとこと言ってくれる?

木下 『F1レース』はファミコンのハードを超えたソフトと言わざるをえないね。

本GO 『テニス』はなかなか面白かった。ふたりでやる感覚はやってみないとわかンないね。レベルが1~5に分かれてるのもよかったんじゃないかな。たまにレベル1でやると空振りしたりして。(笑)

木下 『マリオブラザーズ』も息の長いゲームだね。

本GO あるとき間違って相手を殺しちゃって、それからソフトバンクではバトルモードが大はやりだったもンね。(笑)

KAZ ふたりでプレイすることを念頭において作ってるね。『エキサイトバイク』もふたりでできるといいんだけど……。

木下 あれは自分の技を磨く面白さがいいんだと思うな。これは『F1』にも言えることだけどさ。

僕が『F1』を買ってる理由のひとつは臨場感なんだ。他のゲームは、コントローラを操っている自分が第三者なんだけど、これは自分が画面の中に入って実際に走ってる気分になるんだよね。

KAZ 思考型では『四人麻雀』が十分楽しめるよ。

本GO やっぱり麻雀は女の子が服を脱ぐ『ナイトギャル』が一番だね、ファミコンじゃ無理だろうけど。報酬を目指して頑張れるのっていいよ。(笑)

KAZ 全部脱がしちゃった人は言うことが違うねー。(笑)

『アーバンチャンピオン』のように、直接的に相手を痛めつけるファイトを見せるゲームって珍しいンじゃない?

木下 初めからVSだもんね。あれに100円払う気はしないけど、芸が細かいね。必殺技のときに一瞬体を引くから、そのスキを狙うとか、駆け引きが面白い。ビシバシ打つと気持ちいいから、スカッとしたいときに。自分より強い奴とやっちゃダメだけど。(笑)

本GO 『ロードランナー』は、画面が切り換わったりしてちょっとね。パソコンの方がいい。

一同 確かに!

AD・RP・S パソコンにおまかせ!

(アドベンチャー・ロールプレイ・シミュレーション)

BP じゃあ、パソコンならではの遊びは?

浮田 本格的なアドベンチャー、絵を見て楽しむのはパソコンでディスク使わないとキツイです。

川西 256×240ドットとはいえ、ファミコンは1点ごとに色をつけられないし、好きな線がひけない!

浮田 そうそう、キャラクターの中に斜めの線がないんですよ。本格的な3Dのフライトシミュレータなんかもできないですね。

木下 ファミコンしか知らない人に教えてあげたいね。『ザ・コックピット』は燃えるぜ! あれをやってから本物に乗ったら――。

KAZ 操縦できそうな気がしたりして? (笑)

木下 うん。パイロットの情況もわかるんじゃない? "あ、失敗した! もっと機首あげて!"とかね。(笑)

本GO 逆噴射! なんてね。でもそれじゃ遅いんだけど。(笑)

『スカイフォックス』も見せてあげたい!

KAZ ディスクの枚数で押してる『タイムゾーン』も。

本GO あれは枚数だけじゃないよ、スゴイよ。構成がしっかりしてるし、絵もたくさんあるし。

浮田 作られた時期を考えると、あれは草分け的なものですね。

本GO 『倉庫番』や『フラッピー』のような思考型のリアルタイムゲームも、ファミコンだけやってたンじゃできなかっただろうね。

木下 新しいゲームの分野を開拓したといえるよね。

KAZ マネジメントゲームみたいなシミュレーションゲームもファミコンじゃ無理だ。

浮田 今のファミコンにはサポートされてないものがまだまだ……。

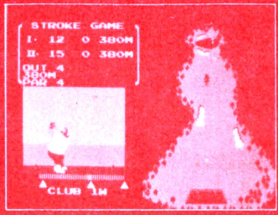
KAZ この価格のマシンに期待するのは難しいだろうけど。

本GO でもユーザーは貪欲!

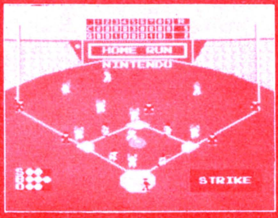
木下 僕はね、暇つぶしにはファミコン、じっくりやりたいときはパソコンのゲームをやるんだ。ファミコンでピコピコやってるだけだと世界が狭いって気がするんだよなあ。ロールプレイングゲームやシミュレーションゲームを知らない人は、すごく損してるんだ。

負けず劣らずゲーム好きで、4人4色!?

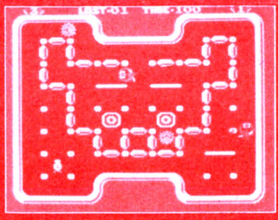
BP 口をはさむ暇もないほどだ

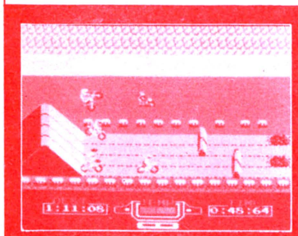


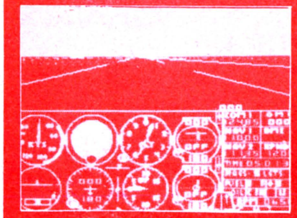
大人もうならせた「ゴルフ」(ファミリーコンピュータ)

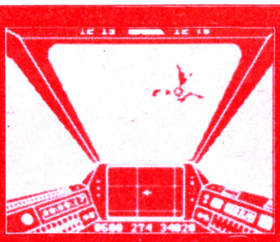


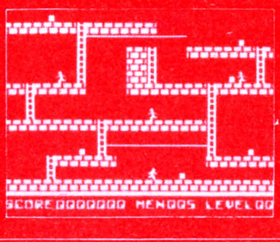
「ベースボール」(ファミリーコンピュータ)


「クルクルランド」(ファミリーコンピュータ)


過熱する「エキサイトバイク」ブーム(ファミコン)

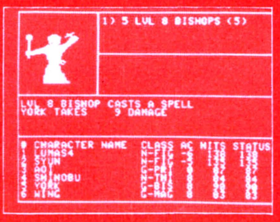

「フライトシミュレータII」の人気は圧倒的


このリアルさがたまらない!「スカイフォックス」


今さらなにも言いますまい「ロードランナー」

ったけど、ゲームにウルサイのがよくわかったよ。(笑)
ところで、好みのゲームってあるだろう? ファミコンとパソコンでそれぞれあげてみようよ。
浮田 コントローラが良くなると『ゼビウス』はいいでしょう。"ナスカの地上絵"は残念だけど。
パソコンでは、アドベンチャーやロールプレイングが好きです。アップルの『クエストロン』は、『ウィザードリー』と『ウルティマ』をたした感じでなかなか。
KAZ デモもきれいだね。
浮田 終わったときの祝福がスゴイ。それが見たさに何回もやったりして……。(笑)
KAZ 終わったところでセーブできないの。だから次からは終わる直前にセーブしようかと思ってるんだよねぇ。(笑)
木下 ファミコンはひとつ決めるのって難しいね。パソコンじゃフライトシミュレータが好きで、いろんなものやったけど。
本GO ファミコンは『クルクルランド』。方向感覚が難しくって! あくまでもジョイスティックは手を出す方向だけで、思いどおりにいかないんだけど、そんなところ面白いな。
『F1』は実際にハンドル握ってる方が好きだし、『ゼビウス』もアーケードの方がシブイし。なんたってコントローラが疲れるからな……。
パソコンはアップルが思い浮かんじゃうね。
KAZ 『テニス』は本GOさんとレベル5で勝っちゃったし、『ゼビウス』も捨てられない。
『ウィザードリー』や『クエストロン』は、いいんじゃないかな。

移植が待ちどおしい「ウルティマII」(アップル)

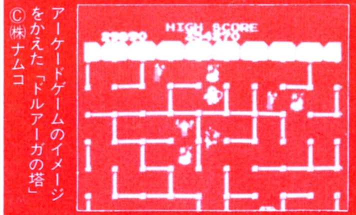


名作「ウィザードリー」(アップル)

パソコンVSファミコン 各々の長所で2分化!

BP それじゃ最後に、ファミコンとパソコンを比較しながら、今後のゲーム界のゆくえを、希望も含めてまとめてもらおう。
木下 まず、ファミコンがドット単位で色が指定できるくらいにバージョンアップされたらいいな。価格が上がるのはイヤだけどさ。
それからパソコンにもファミコンなみのソフトを作って欲しいね。スプライト機能のあるパソコンなら難しくないでしょう? それがMSXあたりで出れば、MSXも評価できるんじゃないかな。
本GO うん。目的を考えるとMSXは中間的すぎるんだよね。高度なことをしようとするとサポートが不十分、ゲームではファミコンにかなわない。伸び悩みの原因じゃないかな、これが。
木下 PC―98レベルでの統一ならと思うんだよね。難しかったからで、仕方ないんだけど。
あとは、ソフトの供給のしかたが根本的にファミコンとパソコンでは違うでしょ。これはソフトハウスの問題だけどね。
浮田 ファミコンは長い目で見てのフルモデルチェンジを期待しますね。ソフトでは、ぜひ『ドルアーガの塔』を作って欲しいです。ナムコだけに期待してます。
パソコンはPC―98レベルがもっと安くなってもいいと思うんです。98はビジネスのイメージ強いけど、これでやれるゲームは面白いし。ただし、パソコンにアクションゲームは期待してません。やっぱり考えるゲームですよ。
KAZ ハードを安くして欲しい、これに尽きるね。ひとりで何台も持つ時代になると思うんだ。
たとえば今までのコンピュータはオールマイティを目指してきた。グラフィックも拡張して、数字も倍精度……なんてのは、あまりいい方向とは思えないんだな。ファミコンのような専用マシンにしてコストをどんどん下げる。目的にあった高性能のマシンを数台ってね。つまり分化なんだよね。何でもできることを売り物にするより、僕はそっちに期待したい。

ディスク8枚組超大作「タイムゾーン」

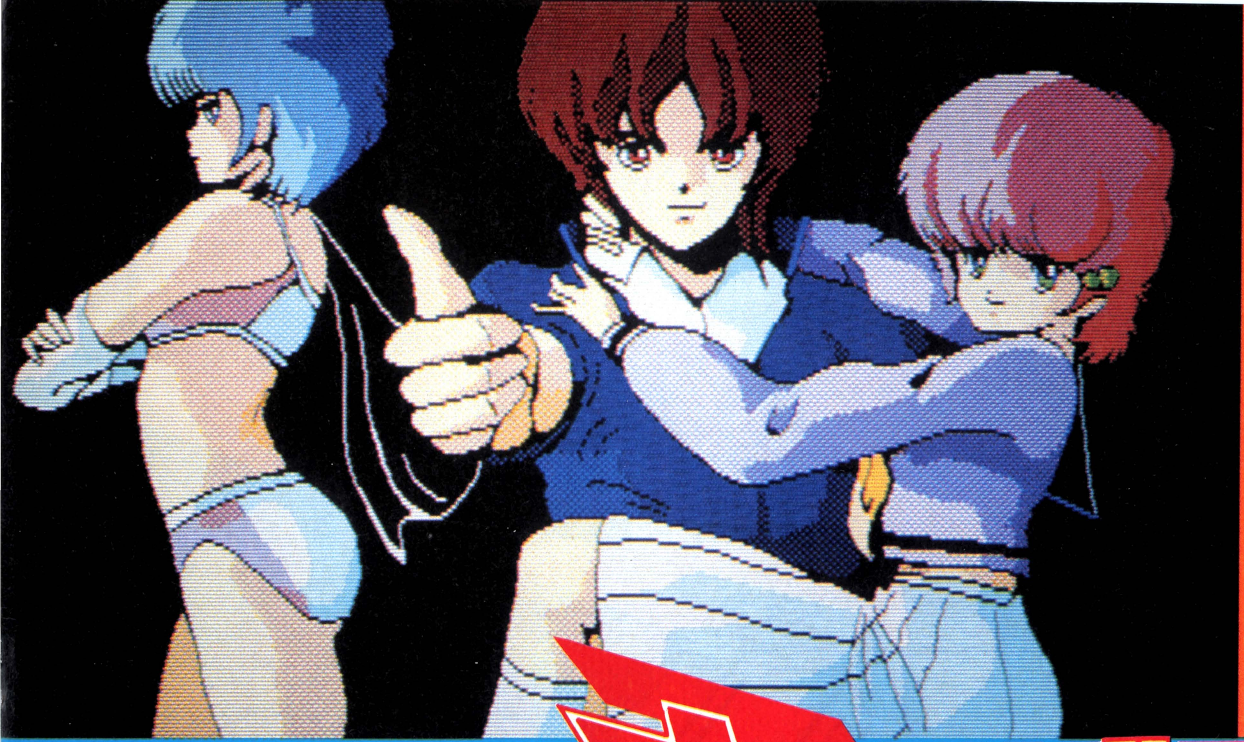


アーケードゲームのイメージをかえた「ドルアーガの塔」 ©(株)ナムコ

BP するとファミコンはコンセプトの勝利といえるね。
KAZ そうですね。完全に無駄(むだ)を省いてますからね。
あっ、それからファミコンでぜひ『スパルタンX』欲しいなぁ。
あっ、イヤ誤解のないように言うけど、アミューズメントの方のだよ。(一同爆笑)
本GO ファミコンの魅力はリアルタイムの面白さだから、アミューズメントゲームの移植を進めて欲しいね。それだけのポテンシャルを持ってるんだから。
BP 今年は他社からもどんどん出てくるから、期待して!
本GO パソコンは、ゲームならパソコンの汎用性(はんようせい)を生かしたものが出てくると思うんだ。"思考型+リアルタイム"だとか"ロールプレイング+リアルタイム"、"アドベンチャー+ロールプレイング"なんてやつ。今でもかなり出てるけど、もっともっと増えるね。こーいったものを僕はパソコンゲームのひとつの進み方だと思ってる。
ファミコンとパソコン、ゲームは各々の部類にはっきり2分されるよ、きっと。
あと声を大にして言いたいことなんだけど、プログラマーの立場から――ファミコンの内部公開を切に望みます! 同じ2Kでもマシン語とBASICでは全然違うから。公開すれば"こういう欠点もある"とかのフィードバックが会社側にもできるし。
ファミコンもパソコンも、ハードメーカーが中を公開しないのはマイナスでしょ。奇想天外なゲームが出てこないんじゃないかな。今後もし、ファミコンのゲームがつまらなくなったら、そのへんに原因があると思ってしまうなぁ。
一同 う〜ん、世間はプログラマーに冷たいぜ!(笑)

ぼくの選ぶゲーム3

	ファミリーコンピュータ	パーソナルコンピュータ
木下	①F I レース	①フライトシミュレータII
	②マリオブラザーズ	②ザ・コックピット
	③ゴルフ	③マッハ3
浮田	①F I レース	①ウルティマ
	②ゼビウス	②ウィザードリー
	③マリオブラザーズ	③ウーム
KAZ	①F I レース	①フライトシミュレータII
	②ゼビウス	②ウィザードリー
	③テニス	③ザイフォス
本GO	①クルクルランド	①ミッドナイトマジック
	②エキサイトバイク	②エグゾアII
	③ベースボール	③マッハ3

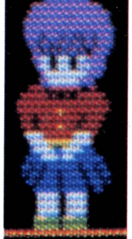


PC—8801／mkII（5インチ）
●3月末発売予定
FM—7／NEW7／77（5インチ、テープ）
X1（テープ）
文・佐藤義明

ウイングマン

少年ジャンプに連載中の人気マンガ、『ウイングマン』。PC-88版のアドベンチャーゲームとしての人気も高いが、3月末にはFM-7、X1版が登場する。そこで、一足早く徹底研究レポートをお届けしよう！

ストーリー



原作

〈第1部〉

主人公の広野健太は、仲額中学校の1年生。大のヒーロー好きのため、正義の味方ウイングマンになりきった健太の悪党退治（といっても、いねむりしているやつのおしおきをするだけだが）で、教室は今日も大混乱。が、そんな健太のヒーローになるという夢をかなえる事件がおこってしまった。

その日の下校時、突然空から一さつのノートと、な、なんと女の子までが落ちてきたのだ。女の子が気がつくまで、家のベッドで寝かしていたのだが、どうもノートが気になった。そこで、思わずウイングマンを描いて、変身の言葉を"チェイング"と叫んでみた。すると、体中を激痛が襲い、健太の体はみるみるうちにウイングマンに変身してしまったのだ。そのとき、女の子が気がついた。名前は"アオイ"っていうらしい。そして、このノートはドリムノートといって、書いたことが本当になるノートだったのだ。

話を聞いてみると、その娘が来た4次元空間ポドリムスの悪王リメルは、このノートを利用して異次元の完全支配をたくらんでいたのだ。アオイは、それを阻止するため、この3次元に来たのであった。

……そして、やっとのことでリメルを倒すことができたウイングマンだったが、アオイはポドリムス再建のため、4次元空間へ帰ってしまったのであった。

〈第2部〉

ただ今、少年ジャンプで好評連載中なので、ストーリーはそちらをごらんください。

ゲーム

アオイさんは、書いたことがすべて現実のことになるという"ドリムノート"を、悪者リメルから守るために3次元にやってきたポドリムスの女の子。そしてキミは、アオイさんを助けてドリムノートを守る正義のヒーロー"ウイングマン"こと広野健太。

ある日、リメルの手下キータクラーの魔の手が、ドリムノートを持つアオイさんに向けられた。——ウイングマンの活躍で、ドリムノートはキータクラーの手にわたらなかったものの、戦いのさいちゅうにアオイさんは、ドリムノートをどこかに落としてしまった。もし、ドリムノートがキータクラーの手にわたったら——

あなたは、ガールフレンドの美紅ちゃんとアオイさんとともに、ドリムノートを探し出さなくてはならないのだ。

というわけで、ゲームは健太が通う仲額中学校の教室から始まることになるんだけれど、その前にぜひ一度、原作のマンガを読んでみてほしいんだ。こういうゲームの場合、原作を知っているといないとじゃ、楽しさがぜんぜんちがってくるからね。

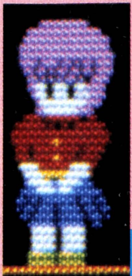
それから、3月末にはFM—7、X1版が登場する予定だから、興味のある人はこのレポートをぜひ読んでほしい。

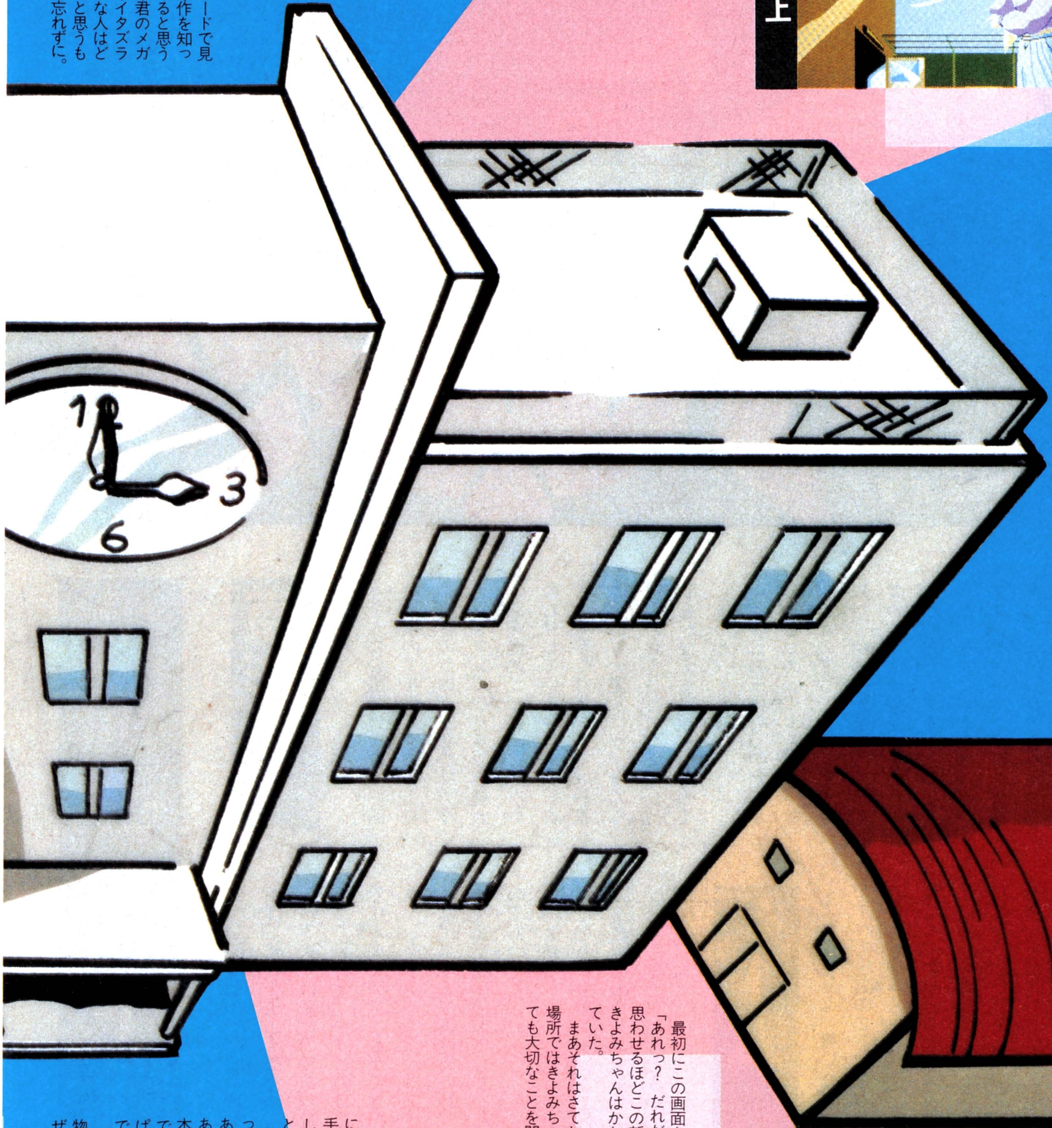
感想

まず、ストーリーとしてはそんなにむずかしいものじゃないと思う。ところどころ、原作を知らないと進めないところもあったけれど、初心者でも十分楽しめるゲームだと思うよ。

なんといっても、このゲームの特徴であるグラフィックは、とてもキレイで見ているだけでもあきないし、ストーリー以外の部分にまでこまかい注意がはらわれている。さすが、コンテストの優秀作品に選ばれただけのことはある。

仲額中学校案内図





教室

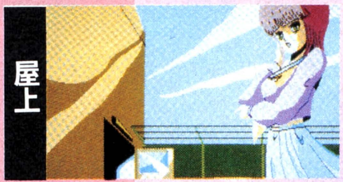
ここでは、身のまわりを見ていると、机のなかにピンクのノートを見つけることができる。このノートには大切なことが書いてあるからよく見ておこう。

もうひとつ、よく目だつのが北倉先生。原作を知っている人なら、これがキータクラーだとわかるはずだけれど、ここではまだ、その正体をあばくことはできないみたいだ。ここで、先生におせじを言ってみると指輪をくれるけれど、これは盗聴器らしいので、受け取らないほうがいいようだ。

屋上

ここへ来ると、桃子ちゃんが、ピンクのノートをなくしたといって話しかけてくる。そこで思い出すのが、教室にあったノートだ。持ち主を調べたら、やっぱり桃子ちゃんのノートだったのでかえしてあげた。すると、桃子ちゃんは、海の水が入った小ビンをくれた。

人からものをもらったら、お礼を言うのがあたりまえだよね。そこで、お礼を言うと小ビンの効果を教えてくれた。と、これから先は、みんなが自分で聞き出してみてほしい。



水飲場

ここには、福本君がいる。原作ではすっかり出番が少なくなってしまったような気がするけど、ぜひとも復活してもらいたい。

さて、ここではいろいろと楽しい返答が用意されているから、目につくものをかたっぱしから「みる」モードで見てみよう。とくに原作を知っている人には、うけると思うよ。それから、福本君のメガネを取るなんていうイタズラもできるから、ひまな人はどうぞ。ただし必要だと思うものを手に入れるのも忘れずに。

体育館

最初にこの画面を見たとき、「あれっ？ だれだろう」と、思わせるほどこの新体操部のきよみちゃんはかわいくなっていた。

まあそれはさておき、この場所ではきよみちゃんからとても大切なことを聞けるんだ。それはなにかというと……残念だけど、この先は自分で聞きだしてほしい。やっぱりアドベンチャーゲームは、自分でやらなくちゃね。

これは余談だけど、きよみちゃんにあることをするとドキッとする答えが返ってくるよ。

ここも水のみ場と同じように、手に入るものはどんどん手に入れよう。先生に何か話しかけてみるのもいい。きっとなにかくれるよ。

この森本先生、原作ではもっとヒステリックなところもあるんだ。なんていったって、あのウイングマンでさえ、森本先生には歯がたたないようでありまして、出席簿でひっぱたかれて気を失ったくらいですから。

あとあと、先生がくれた品物が重要になってくるから、ぜひもらっておいてほしい。

このゲームの前半の舞台は、仲額中学校だ。学校のようすは、しっかりアタマに入れておこう!!

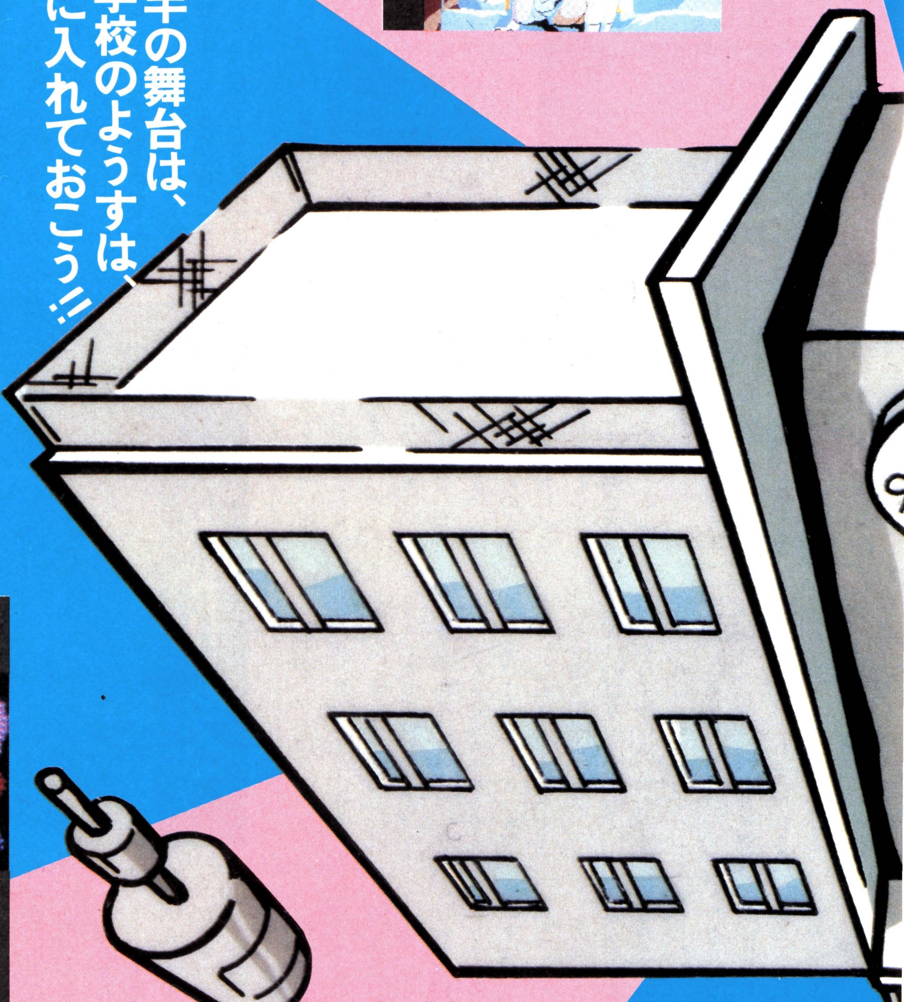
保健室

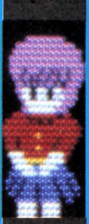
この場所で、まず目につくのはなんといってもアオイさんの太股だろうな。こういった、プレイヤーにスケベ心をおこさせる作者の工夫が、他の場所にもあるからぜひさがしてみてほしい。

さあ、ここでもいろいろ手に入るものがある。そのなかでも重要そうなのがブレスレット。みんな見つけられたかな。どうやらこれは、キータクラーのものらしいんだけど、もっていていいのか悪いのか。でもこんなもの、原作にはなかったと思うんだけどなあ。

備品は大切に使いましょう

名称	特徴	場所
バケツ	水をくむことができる	水飲場
マンガ	かつら君のマンガ	職員室
タマネギ	大きなタマネギ	裏庭
ほうき	？ ？ ？	教室
タバコ	？ ？ ？	水飲場
消火器	火を消すことができる	水飲場
ドリムノート	書いたことが本当になる	焼却炉
ライター	？ ？ ？	体育館
水	のどをうるおすことができる	水飲場
小ビン	海の水が入っている小ビン	屋上
カガミ	森本先生がくれる	職員室
薬	あつかいには十分注意	保健室
ペン	？ ？ ？	職員室
ブレスレット	変身能力をもっている	保健室
ピンクのノート	重要なことが書いてある	教室
ユビワ	キータクラーの盗聴器らしい	教室
セミ	？ ？ ？	裏庭

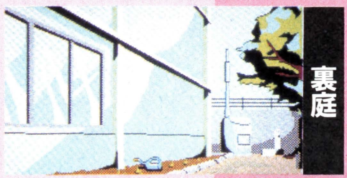




前半終了

ざーっと7ヵ所やってみて、意外に画面数が少ないなあ、と思った人も多いと思う。今出まわっているアドベンチャーゲームは、総画面数何枚というのがつきものですよね。

でも、このゲームでは、画面枚数よりもシナリオ、つまりゲームの質がとても良くなっている、ということがいえると思うんだ。画面数ばかり多くて、ストーリーがダメというのはいただけませんからね。ゲームも質が大切、ということを証明しているね。



裏庭

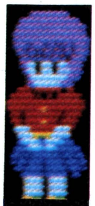
じつは、この裏庭は後半の最初の画面で、ここにくるまでがとてもたいへんだと思う。

まず学校内に重要なポイントがあるから、それを見つけなくちゃならない。でも、それがなにかは、ここでは教えられないんだ。ガンバッテ見つけだしてほしい。

でも、ヒントをひとつだけ教えよう。それは、各画面を注意深く観察するということだ。何度も同じ場所に行ってみることが大切だ。

それから、ここにはセミがいるからいたずらしてみよう。

職員室



ドリムノート

さて、これからいよいよ後半に入るわけだけれど、裏庭へ行けるようになったら、後半に入ったと思ってもらっていいよ。

裏庭へくると目の前に焼却炉がみえてきたので、近づいてみることにした。

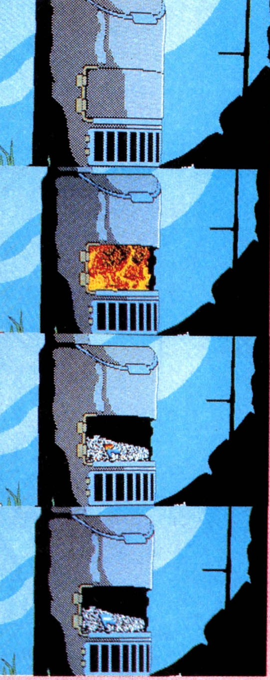
「まさか、こんなところにドリムノートなんかないわよねえ」

とアオイさんが言ってきた。アドベンチャーゲームが好きな人のなかには、こういうことを言ってくる場所があやしいんだ、という人もいるんじゃないかな。

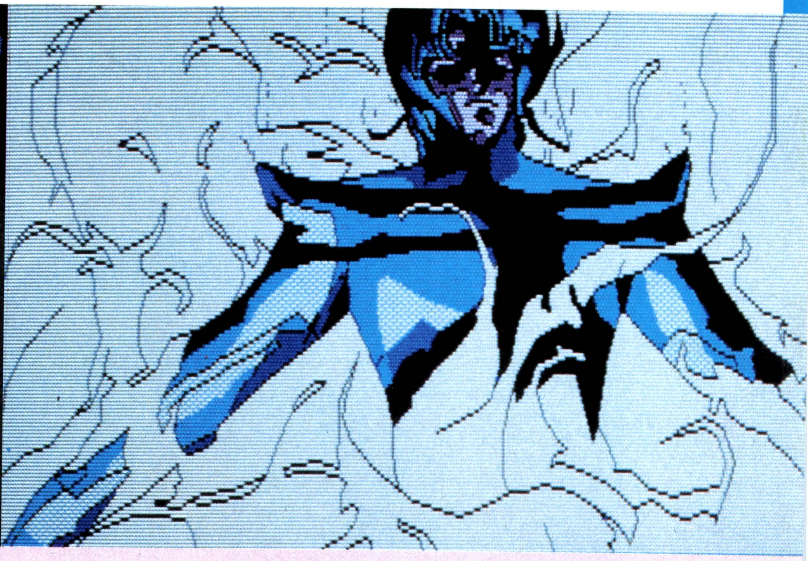
そこで、もしドリムノートが焼かれていたら……と思いながらも、思いきって戸を開けてみた。ゲゲッ、案のじょうなかは火がボウボウ、おまけにドリムノートが燃えているのが見える。早く火を消さなくちゃ!! ここまでいえば、どうやって火を消すかはだれでもわかると思う。

では、無事に火を消すことができたとして、話を進めるよ。

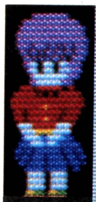
焼却炉のなかをのぞいてみると、ドリムノートは、ほとんど灰になってしまっている。もう、ドリムノートは永久に元にもどらないのだろうか? でも、心配はいらない。ちゃんと、灰になったノートを元にもどす方法があるんだ。その方法はというと、これは原作を読んだ人じゃないとちょっとわからないんじゃないかなあ。あるふたつのものを使えばいいんだけど、そのあるものとは、ここに来るまでに手に入れたものかもしれないし、そうじゃないものかもしれない。残念ながら、これも教えてしまうわけにはいかないので、自分で考えてみてほしい。どうしてもわからないという人は、原作を読んでみるといい。ドリムノートが、パワーアップするシーンが、キーポイントだ。



どうもこの焼却炉があやしい。思いきって戸を開けてみると、やっぱりドリムノートは焼かれていた。火を消すことはできても、灰になってしまったドリムノートは、どうしたら元にもどすことができるのだろうか!?



ポドリムスへ



ところで、ドリムノートにすっかり気をとられているうちに、美紅ちゃんの姿が見えなくなってしまった。どこへ行ってしまったんだろう。

美紅ちゃんを探していたら、いつのまにか教室へ戻ってきた。ここには、いつものように北倉先生がいるんだけれど、どうもようすがおかしいぞ。

「フッフッフッ、広野健太、いやウイングマンよ。小川美紅はあずかった」

そうか、やっぱり北倉先生はリメルの手下、キータクラーだったんだ。どうりで、名前が似ていたわけだ(はじめから知っていたけど)。

キータクラーは、ノートをわたせと言ってくる。でも、どんなことがあっても、ノートをわたしてはいけないぞ。

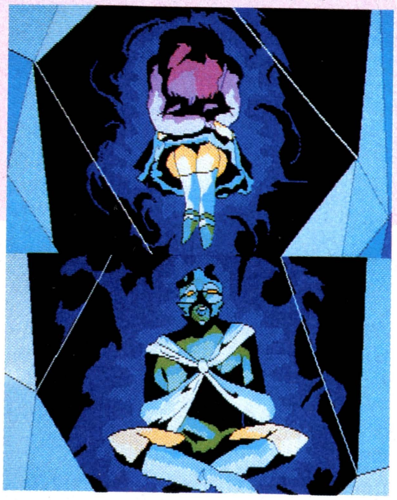
すると、キータクラーは、美紅ちゃんをさらってポドリムスへ逃げて行ってしまうんだ。

それならば、ボクたちもその後を追ってポドリムスへ行かなければならないけれど、どうやって行けばいいんだろう。それは、どうやらドリムノートに乗り物を書けばいいらしい。でも、いったい何を書くんだろう。これも、原作を知らないとまずわからないと思うので、ここだけは特別に教えちゃおう。それは、〝ウイナア〟というエアバイクだ。これは、陸上・海中・空中、そして異次元への出入りも可能な万能バイクなんだ。でも、健太はまだ免許をもってないはずなんだよねえ。

まあかたいことはぬきにして、ウイナアを手に入れれば、いよいよポドリムスの入り口だ。さっそく、ポドリムス兵士がやってきた。ここでは、ファンクションキーに〝ニゲル〟〝タタカウ〟〝ツカマル〟の3つのコマンドが入っている。どのコマンドが正解かは、3つにひとつだからかんたんにわかるだろう。

うまい具合に切りぬけると、今度はロウヤの入り口の前にきた。アオイさんが言うには、このなかにアオイさんのお父さんがいるらしいんだけれど、このままの姿でなかに入ろうとしたら、すぐにつかまってしまう。つまり、ポドリムス人に化ければいいんだけれど、あることに気がつけば、すぐわかるだろう。アオイさんのスティックと同じように、変身能力をもった品物を使えばいいというわけさ。

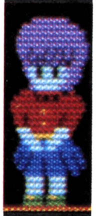
さて、無事囚人にまぎれこんで、ロウヤのなかに入ると、アオイさんのお父さん〝ラーク〟がいた。じつは、このお父さんの姿は立体映像なんだけど、話をすることはできるから、いろいろと話しかけてみよう。きっと役に立つことを教えてくれるぞ。



▼上・美紅ちゃんがいたぞ!! でも美紅ちゃんを助け出すのは、キータクラーを倒してからだ 下・アオイさんのお父さん〝ラーク〟だ。キータクラーを倒す方法を教えてくれるかもしれないぞ

ついにやってきたポドリムスの入口。さっそく、兵士のおでむかえだ!!

決戦



ポドリムスで移動できる場所は、ロウヤの前とウエストオーバー(ロウヤの入り口)、そしてゴールドテールの3ヵ所だけだ。そこで、ゴールドテールへ行ってみた。すると、なんとキータクラーが待ちかまえていたのだ。キータクラーとウイングマンの一騎討ちらしい。

画面は、一転してアクションモードに切りかわり、キータクラーが襲ってくる。でも、ここでは自分がどんな技をかけても、はねかえされてしまうのだ。

「フッフッフッ、最期だな、ウイングマン……」

ウイングマン絶体絶命である。キータクラーを倒すにはどうすればいいんだろう。それには、ちょっと頭をひねってほしい。自分がかけた技がはねかえされてしまうのなら、キータクラーの攻撃をはねかえすこともできるんじゃないかってね。

では、いったいどうやってキータクラーの攻撃をはねかえすんだろう。もう、みんなもわかったと思うから、ここも答えは書かないことにするよ。

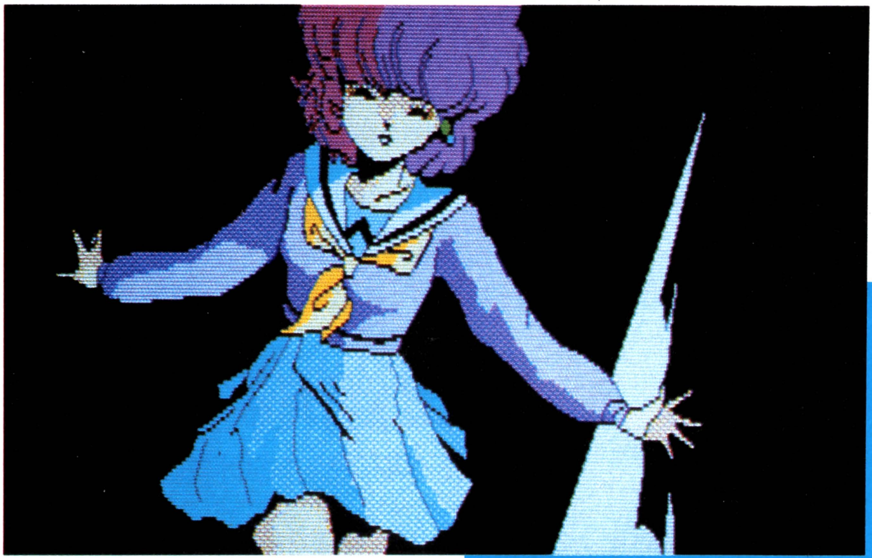
キータクラーを倒して、ウエストオーバーにもどってくると、美紅ちゃんのロウヤの前にいた。でもこのロウヤ、どこにも入り口らしいものはないし、たたいたってびくともしない。なかにいる美紅ちゃんにも、音は聞こえないようだ。さあ、ここがこのゲーム最後の問題になる。このロウヤさえ開けることができれば、ゲームオーバーなんだ。ここでもまた、ある品物が必要だから、もう一度持ち物をたしかめてみよう。

そして、無事ロウヤを開けることができると、美紅ちゃんが走って出てくる。みんなも自力でこの絵をみてほしい。

いよいよ決戦！　でも、このアクションモードは、ゲームには直接関係ないんだ。だからって気をぬいちゃダメだよ!!

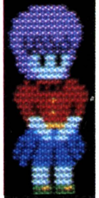
上・アクションモードで敗れたシーン。不気味に笑うキータクラーを倒す方法は、ないのだろうか？

下・アタマを使えばこのとおり。みごとキータクラーの攻撃をはねかえし、ウイングマンの勝利の瞬間だ!!



ウイングマンの活躍で無事美紅ちゃんを救いだすことができた。キミは、このシーンを見ることができるかな

最後に



各場面のポイントを、かんたんにまとめてきたけれど、どうだったかな？　役にたったかな。前にも書いたけど、原作を知らないと本当になにをしてよいのかわからないところもあったよね。

たとえば、焼却炉でドリムノートを見つけても、ノートをパワーアップさせてからじゃないと取れなかったり、美紅ちゃんのロウヤの前で、なにをすればいいか、なんていうのがそうだよね。でも、最初にいったように、ゲームとしては、むずかしくなかったと思うんだ。やっぱり一度は原作を読んでおきたいね。

それから、いたるところにでてくる、作者の遊びもゲームを楽しくしていると思うな。話すモードでの、ひとりひとりの返答なんか、とっても個性があって、テレビやマンガのイメージをダブらせると、またいちだんと楽しめたし、ときどきドキッとするような返答もあったが好きだなあ♡

また、裏庭にいるセミを取ろうとすると、オシッコをひっかけられたり、花だんには大きなタマネギがあったり、水のみ場には、キヨミちゃんが描いたポスターがあったり、教室にはってあったテストの成績表では、健太はビリッけつだったりした。ゲームストーリーには直接関係ないけれど、本当にこまかいところまで、よく考えられていたのには感心したなあ。

それからもうひとつ、アクションモードがあったよね。これは、勝っても負けても、ゲームにはまったく影響ないんだけど、これだけでも、けっこう楽しめるんだよね。もし、ゲームが先に進まなくて、頭がつかれたら、コマンド入力のとき〝チェイング〟と入力してみよう。はじめは、使える技が少ないけれど、キータクラーとの一戦ごとに、技が増えていくんだ。

このモードの必勝法は、キータクラーからの上への攻撃はスパイラルカットで、下への攻撃は8のJUMPでよけていればだいじょうぶ。そして、すきを見て、前進してキータクラーに近づき、クロムレイバーやコンティニパンチで、少しずつダメージを与えていけばよい。ただし、くれぐれも敵の攻撃をよけることを第一に考えるように。

そろそろ終わりに近づいてしまったけれど、とにかくこのゲームは、すみずみまで気をくばっていて、ひとつの画面を、じつに有効に使っているところが評価できると思う。

これからのアドベンチャーゲームにも、プレイヤーをあきさせない配慮をお願いしたい。たんなる言葉さがしじゃなくて、ストーリーを楽しめるゲームもやりたいからね。

最後に、今度はリメルを倒すまでのストーリーで、もっと絵や登場人物を増やしてパート2でも作ってみてはいかがでしょうか？

ちなみにボクは、桂先生と握手してサインをいただいたことがある幸運な者です。

エニックスさん、ぜひ第2部を作ってくださいね。

独習麻雀必勝法。

最高レベルで勝てるようになったら、他流試合も免許皆伝。

〈プロフェッショナル麻雀〉は、アセンブリ言語で記述され最高速で動く本格的なゲーム・ソフトです。麻雀の忠実なシミュレーションに基づいて組立てられており、ゲームは実戦そのままに展開します。

- リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、五本場以上二翻しばりなど、ルールは実戦そのままです。
- 実際にある麻雀の役は、すべて網羅されています。
- 新しい思考ルーチンの開発によって、コンピュータの実力は最強に設定できます。最高レベルでコンピュータに勝てれば、あなたの実力はかなりのものです。
- 対戦相手のスピードは8段階に設定でき、食い断、不聴罰の有無も選定できます。
- チー、ポン、カン、ロンができるときには、チャイムが鳴ってゲームの進行が止まります。実戦の緊張感を味わいたいときには、停止しない実戦モードに切り換えられます。
- コンピュータの手牌を見ることができるオープン・モード、コンピュータだけで対戦するデモ・モードもあります。
- 同じ配牌からの再ゲームも可能で、初心者の実力アップに役立ちます。

●マイコンショップで好評発売中!!

●バージョン2.0　●48Pマニュアル付

メディア／機種	8" ¥7,200	5"2HD ¥7,200	5"2DD ¥6,800	5"2D ¥6,800	3.5" ¥6,800	テープ ¥4,800
PC9801/E	●			●		
PC9801F			●			
PC8801(mkII)	●			●		
PC8001 mkII				●		●
N5200 mkII	※●	※●				
N5200モデル05	※●					
MrPC					●	
PC6001 mkII						●
PC6001 mkIISR						●
FM-16β		●				
FM11AD2/BS		●				

メディア／機種	8" ¥7,200	5"2HD ¥7,200	5"2DD ¥6,800	5"2D ¥6,800	3.5" ¥6,800	テープ ¥4,800
FM11AD/EX				●		
FM77					●	
FM7・FMNEW7				●		●
X1						●
X1turbo				●		
SMC70・SMC777					●	
S1						●
B16・B16/EX SP200・SP250		●				
JX					※●	

※印は表とは区別し、N5200の8"、N5200mkIIの8"・5"2HDは¥9,800、JXの3.5"は¥7,200とする。

新 プロフェッショナル
麻雀

Chat Noir®
a guarantee for software that won't wear

株式会社 シャノアール
〒143 東京都大田区山王3-29-1ブルク山王1F
TEL778-0445 FAX778-0446

ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国(15店)にあるパソコン ショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープMZシリーズと種類も豊富です。

■エレキッドはここでお求めになれます!(実験協力店)

札　幌　九十九電機札幌1号店
仙　台　DAC仙台東口店
東　京　西武百貨店池袋店、丸井吉祥寺店、丸井新宿テクノ館、ラオックス中央店、ヤマギワテクニカ
静　岡　すみやパソコンアイランド
名古屋　栄電社本店テクノ館、コムロード
大　津　西武百貨店大津店
大　阪　J & Pテクノランド
神　戸　星電社C スペース
福　岡　ベスト電器福岡本店、カホマイコンセンター

ソフトウェアーリスト

PC-6001/mkII/6601

商品名	メーカー名	価格
ストーンパニック	アスキー	3.800
ミステリーハウス	マイクロキャビン	3.800
ダイアモンドアドベンチャー	マイクロキャビン	3.500
聖なる剣	クリスタルソフト	4.200
名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

PC-8001/mkII

商品名	メーカー名	価格
ブーメラン	アスキー	3.800
忍者屋敷	クリスタルソフト	4.200
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
クフ王の秘密	光栄	4.500
銀河戦略	光栄	3.500
☆四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
☆ゴルフアイランド拡張コース1	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース2	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース3	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース4	テクノソフト	2.000
マッドファイター	テクノソフト	3.300
プリンセスレスキュー	テクノソフト	3.300
ミサイルパニック	テクノソフト	3.300
スペースフラッパー	テクノソフト	3.300
ネイラー&モンスター	テクノソフト	3.300

☆PC-8001mkII専用

FM-7/8

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
☆ミッドナイトコマンダー	マイクロキャビン	3.800
☆名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
☆クフ王の秘密	光栄	4.500
☆ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ホワイトホール	テクノソフト	3.500
ザ・スターワールド2	テクノソフト	3.500
プラネットウォーズ	テクノソフト	3.500

☆FM-7専用

PC-8801/mkII

商品名	メーカー名	価格
倉庫番	シンキングラビット	3.400
ホイホイ	光栄	3.500
四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000

MZ-700

商品名	メーカー名	価格
バックギャモン	テクノソフト	4.000
スネーク&スネーク	テクノソフト	3.300
タンク・タンク	テクノソフト	3.300

MZ-2000/2200

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

FMリーダーズサービス 各¥1.500

プログラム名	対象機種	掲号
F-BASICプログラミングツール	FM-7/NEW7/77(※ディスク)	'83年 Vol.5
	FM-7/NEW7/77(テープ)	
	FM-8 V1.0(※ディスク)	
	FM-8 V1.0(テープ)	
使い勝手のよいマシン語モニター	FM-7/NEW7/77	'84年4月号
	FM-8	
	FM-11(BS除く)	
オンメモリBASICチェックサム ロールアップダウンのスクリーンエディタ(2本1組)	FM-7/NEW7/77	'84年8月号 '84年11月号
	FM-8	
簡易ワープロ	FM-7/NEW7/77	'84年5月号
	FM-11(BS除く)	
BASICプログラムコンプレッサ グラフィックプログラムジェネレータ	FM-7/NEW7/77(2本1組)	'84年8月号 '84年9月号
アドベンチャーゲーム開発ツール	FM-7/NEW7/77	'84年4月号

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。

(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

SOFT BANK

株式会社 日本ソフトバンク

本社：〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F TEL.03(263)3598 FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII,GIII

大阪支店：〒542大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F TEL.06(644)0191 FAX.06(644)0160 GII,GIII

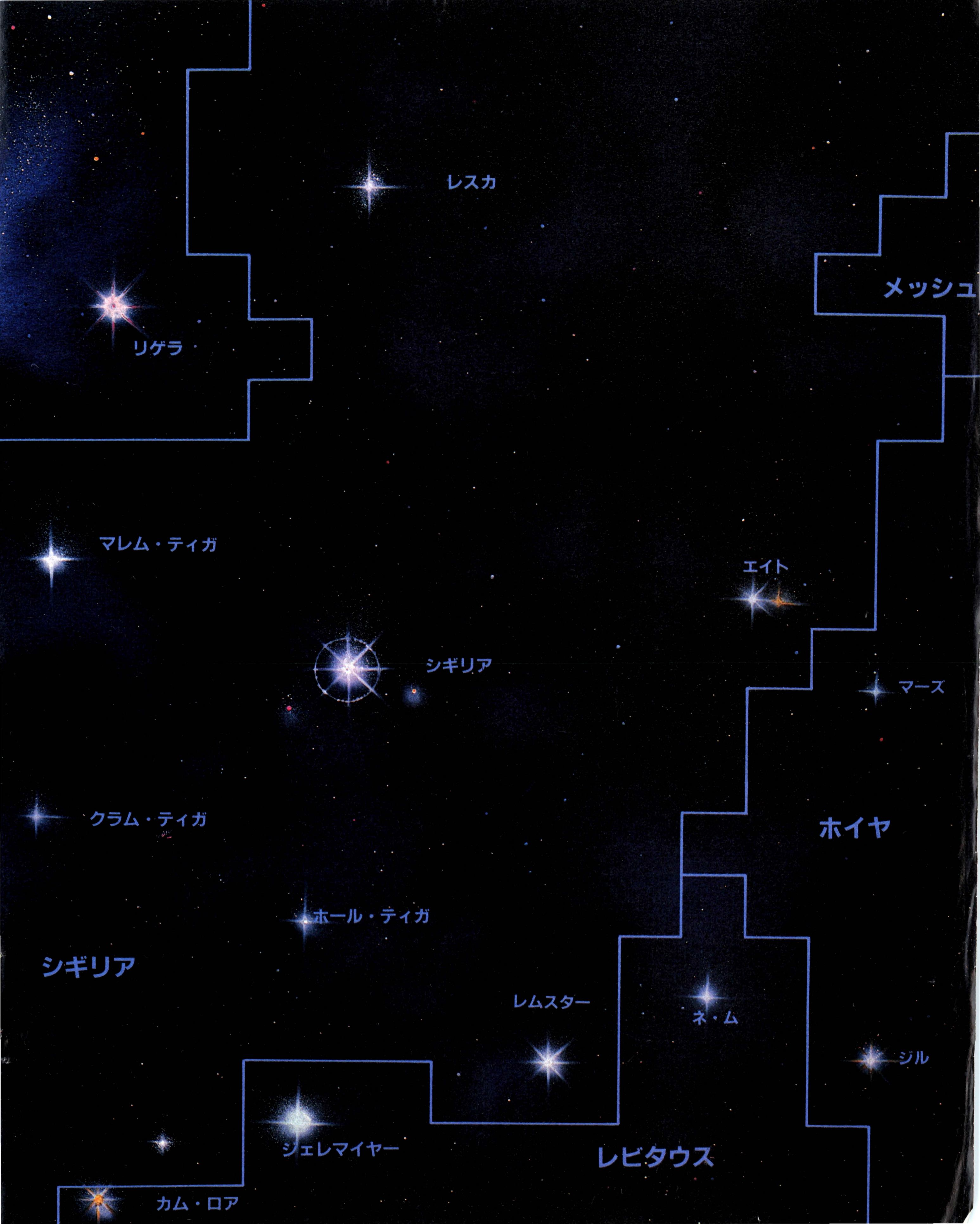
札幌営業所：〒064札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル TEL.011(222)6025(代) FAX.011(222)5105 GII

仙台営業所：〒980宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル TEL.0222(63)0907 FAX.0222(63)0924 GII

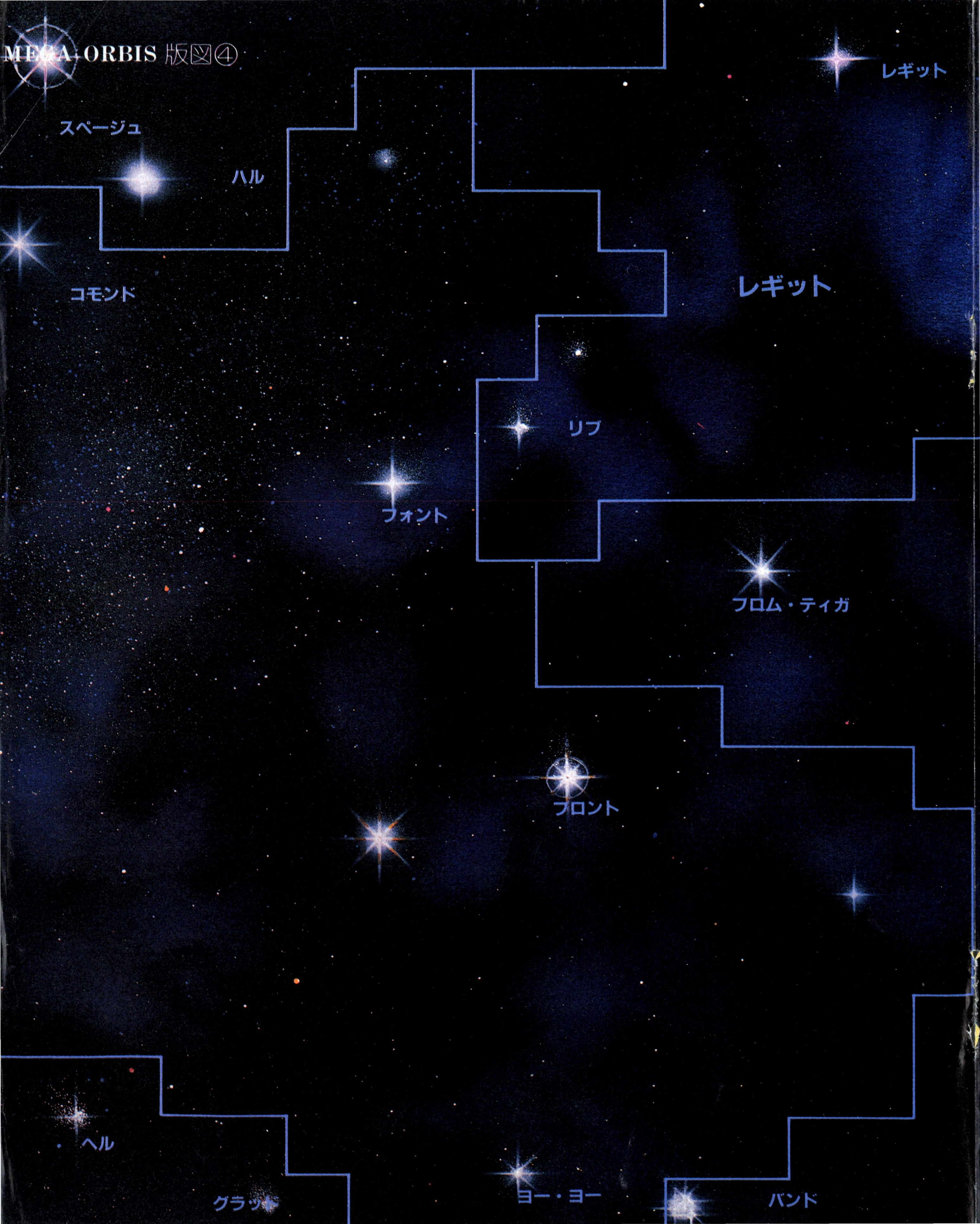
名古屋営業所：〒460名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F TEL.052(261)7215(代) FAX.052(261)6966 GII

広島営業所：〒730広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F TEL.082(263)8683 FAX.082(263)8247 GII,GIII

福岡営業所：〒810福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F TEL.092(752)0177(代) FAX.092(752)0179 GII,GIII



レスカ
メッシュ
リゲラ
マレム・ティガ
エイト
シギリア
マーズ
クラム・ティガ
ホイヤ
ホール・ティガ
シギリア
レムスター
ネ・ム
ジル
シェレマイヤー
レビタウス
カム・ロア


MEGA ORBIS 版図④
レギット
スページュ
ハル
コモンド
レギット
リブ
フォント
フロム・ティガ
フロント
ヘル
グラッ
ヨー・ヨー
バンド

X１ターボも走る!!

X１テクニカルマスター

B５判　300頁　2500円　(〒300円)

ストラッドフォードC.C.C.著

発表以来，さまざまな話題を投げ，パソコンのイメージを変えたＸ１シリーズ(Ｘ１，Ｘ１Ｃ，Ｘ１Ｄ，Ｘ１ターボ)。このＸ１シリーズの多彩な機能を存分に発揮させるために開発された「SHARP HuBASIC」を平易に解説。

はじめてコンピュータにふれるという方から，ある程度BASICを知っている方までを対象に，Ｘ１シリーズ入門から簡単なマシン語までを，実際の例を挙げながら少しずつ確実に理解が深まるよう構成されています。また，新製品〝Ｘ１ターボ〟もまずはこの１冊で。

内　容

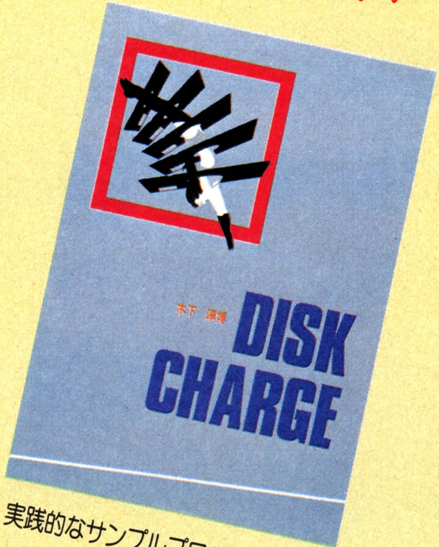
１：Ｘ１にさわってみないか／２：HOW to タッチＸ１！／３：プログラムを作ろう／４：Ｘ１おもしろグラフィックス／５：ビジネスセクレタリー／６：Ｘ１と遊ぼう／７：Ｘ１ミュージックハウス
８：Ｘ１機能のいろいろ／９：機械語も使えます
〈付録〉
便利情報「らんだむめも」／エラーメッセージ便利表／キャラクタコード表

大好評　発売中

DISK CHARGE

B５判　216頁　1800円　(〒250円)

木下　淳博著



実践的なサンプルプログラム満載!

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。でも，いざディスクを使うとなると，DISK BASIC のマニュアルだけではどうにもなりません。そこで本書では，まったくDISK BASIC の予備知識がない方でも，すぐにプログラムが組めるように，最初から実用的なサンプルプログラムを多数示しながら解説を進めています。

内容は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでをフォローし，単なるプログラミング技術のみならずデータ処理技術についても，より実践的なレベルでの理解を深めます。

100%DISK BASIC活用の書

発行
問合せ先　**日本ソフトバンク出版部**　☎03(261)4095　〒102 東京都千代田区四番町２－１

ビデオゲームショー緊急取材!
アミューズメント・エキスポ

2月13日、東京・新宿でNAOアミューズメント・エキスポ開かれる!

結論からさきにいえば、今回の「アミューズメント・エキスポ」は全体的にイマイチといった印象。ナムコや任天堂などの出展がなかったこともあってか、創刊号で紹介した昨秋のアミューズメントショーにくらべて新鮮味に乏しい感じもした。

そんななかで光っていたのはタイトー（さすがタイトーというべきか）。ファミリーコンピュータの人気が沸騰しているきょうこのごろ、それを吹き飛ばそうかというゲームを仕上げているのには好感がもてた。やはりアミューズメントにはアミューズメントでしか表現できないゲームの楽しみ方、個性があるはずなのだ。

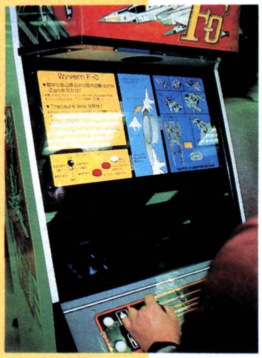
たとえば「Wyrern・F-O」などは画面構成、ストーリー、操作方法などなど、基本的にはゼビウスに近いのだが、画質が従来までの立体感でまとめたものにさらに手を加えて、超リアルな画質にまとまっている。操作する宇宙艇の影が下に映ったり、それにともなうサウンドも実際の空中爆撃の臨場感をかもしだすリアルな効果を発揮していた。

つぎに同じタイトーの「Vertigo」。実際に腰かけ、操縦レバーをにぎりしめるといったスターウォーズばりのものだが、画面が忙しく変化するのはもちろんのこと、腰かけがつねに前後左右に角度を変えながら動いているから、自然と頭と体が混乱するサディスティックなゲームだった。

各社の新製品に、ゼビウスタイプの機種が必ず出展されているのには驚いたというかなんというか。「Twin・Bee」（コナミ）、「Splender・Blast」（セガ）、「EXED・EXES」（カプコン）など。それぞれに特色のあるゲームになっていて面白いのだが、そろそろゼビウスタイプを打ち破るゲームが出てほしい、とも思う。ビデオゲームファンにとっては少々さびしい。そんななかでカプコンの「EXED・EXES」（本誌3月号紹介）はとくに注目を集めていたようだ。ゲームの質、娯楽性がしっかりしているので人気を博しそう。セガの「Splender・Blast」も注目もの。

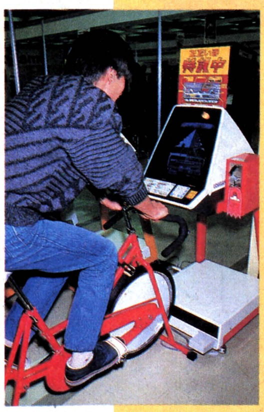
いまビデオゲームは過渡期にある、と断言する。風俗営業法の改正などでゴタゴタしているなか、ぼくたちファンもマナーを守らなければいけないと思う。そしてメーカーに期待したいのは、ゲームの質の高さと、新しいアミューズメントゲームの方向性だ。この春、あるいは今年あたり、ボクたちファンの度肝をぬく画期的なゲームが、ゲームセンターに出現してほしいものだ。そう期待するのはぼくだけではないはずだ。（桜井博道）

▲「SAMURAI」（タイトー）。うん、内容はおもろい。▼「Vertigo」（タイトー）。めまいするほどよく揺れる!



▲「Wyrern F-0」（タイトー）。超3次元空間に吸いこまれそうだった。

▼タイトーのブース。今回、もっとも人が集まっていたようで、さすが。



◀セガもやってくれる! 1度乗るだけで十分な満足感と疲労感が得られました。ハイ。

▼「Splender Blast」（セガ）。超低空飛行でビュンビュン。背すじがしゃっきり。

▲コナミのブース。出品数のわりに盛りあがりに欠けた（?）。でも今後ナイスゲームが現れるカモ。

◀「Bubble System」（コナミ）。筐体が一風変わっているね。

▲アイレムのブース

▼ゲーマーでにぎわうカプコンのブース

ファンタジーアドベンチャーゲーム

炎を吐き、天を跳梁し、民を脅かす邪悪の権化“魔龍”は、古今東西、さまざまな伝説に存在している。はかり知れぬエネルギーと魔力で地上に君臨する魔獣。しかし、その魔力をも恐れぬ勇者が必ずや現れる。彼は、剣を手に、持ち得る限りの知力と、いかなる困難にも負けない勇気で、魔龍に立ち向かうのだ。魔龍を退治する英雄“ドラゴンバスター”は、レバーを握るキミ自身だ。

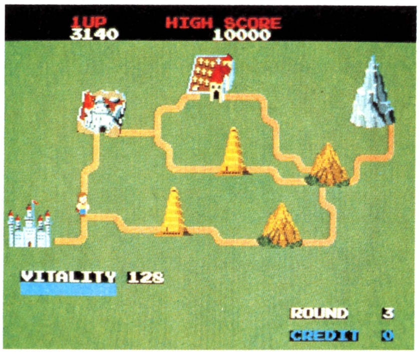
ロールプレイングするアクションゲーム

ナムコの新作「ドラゴンバスター」。君はもうプレイしてみたかな？　ナムコさんはこのゲームを「ファンタジー・アドベンチャーゲーム」と称しているけど、このゲームはどう見ても「ロールプレイング・アクションゲーム」だ。そうと決まったら（勝手に決めるなっつーの）君も主人公になりきって、プレイしてみよう。

まずゲームが始まると、君はドラゴン山へと続く道に立つことになる。ドラゴンへの道（？）は長く険しく、とちゅうに立ちはだかる廃墟や山や、墓場、塔などを、好きな経路を選んでクリアしなければならない。

君に与えられているのは、剣とふたつのファイヤーボール(後で増える）そして128のバイタリティ(VITALITY——生命力)だけだ。魔物に攻撃されるたびに、このバイタリティは減っていき、バイタリティが0になるとゲームオーバーだ。

まず、最初の廃墟に入ってみると、中は迷宮。迷宮の中には部屋があり、部屋を守る「ルームガーダー」と、その他「魔物」などがいる。ルームガーダーは4種類いて、それぞれの名前と姿は、図を参照して欲しい。魔物は、現在確認されているだけで12種類（色違いは除く）。そして、ルームガーダーには、後ろに迷宮の出口を隠していているやつがいて、そいつを倒すと、そのブロックはクリアだ。それから、出口を隠していないルームガーダーを倒すと、隠し持っていた宝物やマジックアイテムなどを残していくので、使えるもの



さて、これからどう行こう？　廃虚や墓場に、山や塔まである。ドラゴン山は、はるかかなただ。お姫さま、待っててておくれ。

ゴーレムなんかは、ファイヤーボールでやっつけられる。・・・けれども、ファイヤーボールの無駄使いはやめようネ。

は取っていこう（この宝物に関しては後で述べる）。

各ブロックをクリアすると、ついにドラゴン山にたどりつく。そこでドラゴンを倒せば、やっとラウンドクリアだ。そして君は、次の邪悪なドラゴンがいる世界に行くというわけだ。

主人公、ドラゴンバスターの操作は、8方向レバーと、ボタン2つで行う。ボタンは、1つはファイヤーボールを発射するためのもので、もう1つは剣を振るためのものだ。この剣のボタンは、押したままにしても、剣は出したままにならない。また、レバー操作はかなり複雑だが、なるべく簡単に説明しよう。まず、レバーを上に倒すとジャンプし、ジャンプ中にさらに上に倒すと、2段ジャンプとなる。また、下に倒すとしゃがみ、手をはなすと立ち上がる。左右に倒すとその方向に歩き、いったん倒してから手をはなし、再び同じ方向に倒すと、今度は走り出す。基本的な操作はこれぐらいだが、あと1つ絶対必要なテクニックがある。それは、前に「剣は出したままにはならない」と書いたが、その例外として、ジャンプした後の降下中に、レバーを下に倒しながら剣のボタンを押すと、剣を出したままで降下することができる、というものだ。このテクニックの使い方も後で述べるが、これをマスターしないと、先に進んだ時に困るだろう。

次に、ルームガーダーを倒したときに出る、宝物（マジックアイテム）について、現時点で調査済みのものを紹介すると、

巻き物（ファイヤーボールの数が増える）、ダイヤモンド（300点）、薬（水色はバイタリティが増え、赤色では減る）、きのこ（バイタリティの限界値がアップ）、セプター（杖？ 正体は判っていないが、ラウンド3後でお姫さまに会った時、なにかよいことがある）、盾（ダメージを受けにくい）、スーパーソード（剣。敵に大きなダメージを与えられる）、クラウン（ラウンド5後、お姫さまに会った時、なにかよいことがある）、といったところだ。

テクニックの一部を紹介しよう。

とにかく基本は、自分の体を相手の体に当てる、ということだ。そのためには、前に書いた、2段ジャンプと、降下しながら剣を出すテクニックが必要になるわけだ。

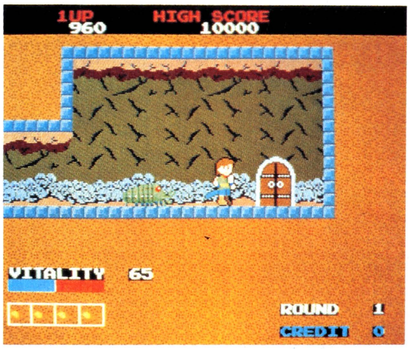
例として、ビショップの倒し方を説明しよう。図1のA地点から助走をつけてB地点まで2段ジャンプ。そして、落下中に剣を出せば（レバーを下にして、剣のボタンを押す）相手の体に触れる前に剣が相手を刺す、という具合だ。

そして、ドラゴンとの戦いで気をつけることは、「間合い」に注意することだ。つまり、ドラゴンに触れるか触れないかのギリギリの場所から攻撃する、ということだ。

図2のように、ドラゴンが首を下げても当らない場所で垂直ジャンプをしながら剣を振り回す、という戦法なんかもいいだろう。そして、ドラゴンの翼が光ったら、火を吹く合図だ。図3のA地点に入り込み、しゃがんで剣を使おう。また、追い詰められたら、ファイヤーボールをつかうように。

今回は（原稿を書いているのが）発表直後ということもあり、十分な誌面をもらえず、詳しいテクニックや、魔物の特徴など、知っていても書けなかったことがたくさんあったので、次回には、今回書けなかったことを大幅に載せるつもりだ。そこで君たちも、このゲームをしていて気付いたことがあったら、ぜひ、ハガキか封書で、BEEP編集部まで連絡して欲しい。そんなわけで今回はEnd。次回を乞う御期待！ （氷水芋吉）

前門のファフィネル、後門のゴーレム。ダメージも大きいし、バイタリティが残り少ないヨー。おいコラ、もっと手加減しろ！



出口が現れたけど、ここでグズグズしていると、ケイブシャークが出てくるんだな。くわばら、くわばら（?）。

ルームガーダー

ビショップ

頭巾をかぶった僧正は、斧を操るスゴイやつ。火の玉に気をつけ、ジャンプして、降下しながら切りつけよう（本文参照）。

スケルトン

このガイコツはアンデッドモンスターで、火の玉は効かない。数少ないファイヤーボールの無駄使いはしないようにしよう。

ファフィネル

火を吹く首長竜。火を吹かなきゃ、なんてことはないヤツ。火に気をつけて、さっさとやっつけよう。ジャンプすると上向きにも火を吹くヨ。

ウィザード

いわずと知れた、マジックユーザー（魔法使い）。火の玉を飛ばし、空飛ぶ刀を操るので注意。早目に近づいて、一撃でやっつけよう。

図1

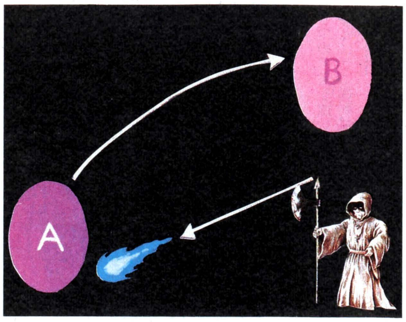


図2

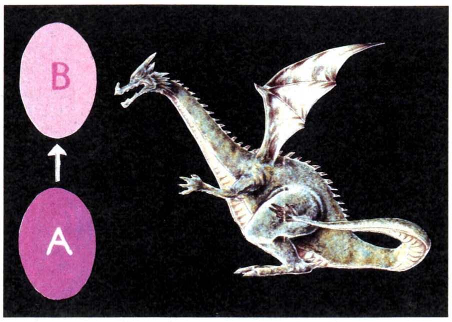
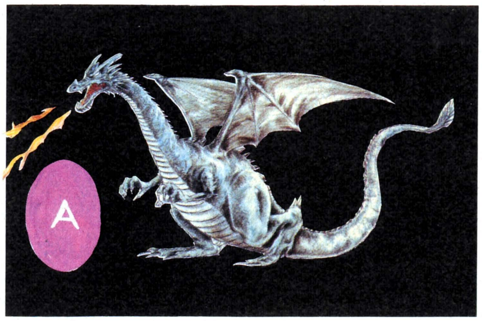


図3

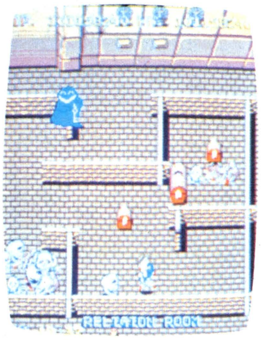


Dr.キックの大冒険
ミステリアスストーンズ

なぞがなぞ呼ぶ秘宝のありかへ、やってきました3000里。小型飛行機に乗り込んだDr.キックが命を掛けた大冒険。肩にとまった愛鳥もここ掘れにゃんにゃと鳴きました。てなわけでこのゲーム、花さかじいさんならぬ、Dr.キックのアクション宝さがしです。ここで紹介したテクニックはまだまだ一部、みんなもどんどん捜してほしいな。

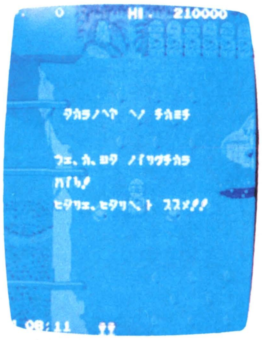
A&S　データイースト／テクノスジャパン

第1ステージで宝を取ったらプロペラ機で研究所へひとっとび。



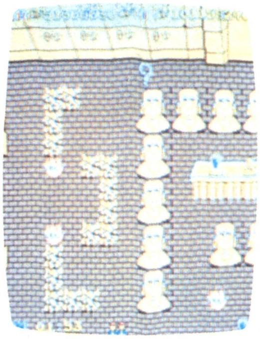
スカルトンはキックボタンでイチコロ。

チャクマーやJ（Dr.キックの肩にとまっている小鳥）がペアモンスターにぶつかった瞬間にキックすれば3000点もらえます。

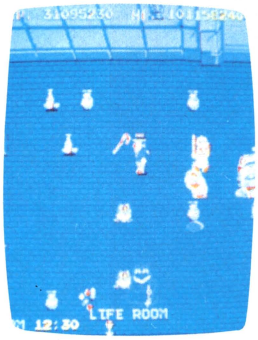


画面中央にある仏像をキックすると宝の部屋への近道がわかるんだ!!

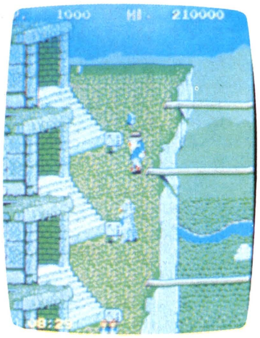
さて、宝の値打ちは……。



宝の部屋で壁をけると?マークが現れる。

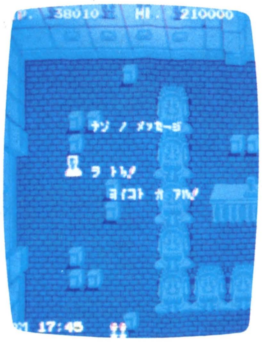


Dr.キックのまうしろにいるのがビッグモンスター。目の前のつえを取ればすべての石に対して一度キックしたのと同じ効果があるヨ。

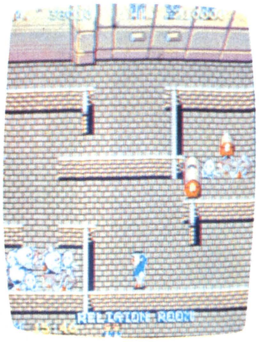


あまりゆっくりしてるとトカゲロンに追いかけられる。

3つめの宝を捜しにいくとちゅう。ハカ石をけとばせば御利益があるかな!?



?マークを取ると出てくるメッセージ。3つの宝の部屋でメッセージどおりの宝を取れば1億点はいただきだ!



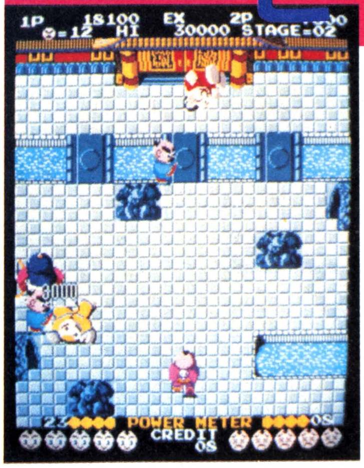
画面中段の棺桶をキックすればゴーストが出るかも……。でもそのまえにスカルトン（ガイコツ）を退治しよう。

ペアモンスターには3種類の仲間がある。

パワーボールでモンスターを攻撃せよ

チャイニーズヒーロー

OUTER GAP
タイトー



タイトーからでた2人用カンフーゲーム。さて、キミはこのゲームのヒーローになれるかな?

●基本テクニック

パンチ、回転キック、飛びげり、ジャンプを使って敵を倒そう!

●必勝法

まずはじめは回転キックで敵を倒すのがベター。敵との距離が近くなったらパンチが有効。ジャンプはユミをよけるために使うと良いだろう。飛びげりは急いでいるとき、パワーボールやガンボールを取るときなどに使おう。そしてそれらを取った後に使えば、いっそう効果的だ。

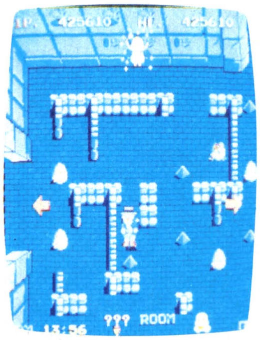
モンスターが1匹のときはそれが出現すると同時にパンチを連打し、2匹のときは画面の一番上にへばりついて2匹が近寄ってきたらゆっくり殺すといいようだ。

エキストラボールは無理せず取れる所だけを取ろう。火の玉は自分のキャラの頭の高さで回転キックをすれば1回500点、2回1000点、3回3000点で消える。火の玉やモンスターの横からの火は画面の一番上にいると避けられる。2面目の左下にある石を横から回転キックし続けると火の玉も消せ、うまくいけば50~60万点ぐらいはかせげるよ。

色ちがいのモンスターを殺すと次の面へ進む前にスロットマシン風のボーナスステージとなり0~100万点入るんだ。パワーメーターは敵を1匹殺すか、ユミまたはヤリをよければひとつ増え、さらにこのとき敵を殺せば3000点もらえる。ただし、モンスターはいくら殺しても増えません。ユミやヤリは単独で殺すのが安全なんだ。

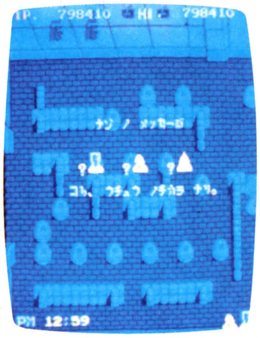
パワーボールは残機数がないときや恐ろしい敵がでてきたときに使うこと。ガンボールは中途半端に撃つと敵が復活するので死ぬまで撃ちつづけること。また、残機数はエキストラボールを取っても5人以上増えないことも覚えておこう。というわけで、次はキミがハイスコアにLet's Try!

スフィンクスの顔をとると地面の中からモコモコ(ミイラ)が現れるから気をつけて!!



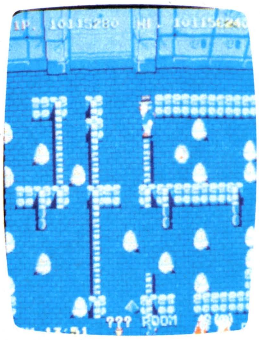
(カクレキャラ)ラブリーエンジェル(画面上)のいる間、敵は一時的に動かなくなり、当たっても死ななくなる。得点は15万点。

最後の宝物を取った後は夜間飛行の空の旅。



光った石からは、ゴースト、ラブリーエンジェル、たましい、チャクマー、アクラー(死神)などが現れる。

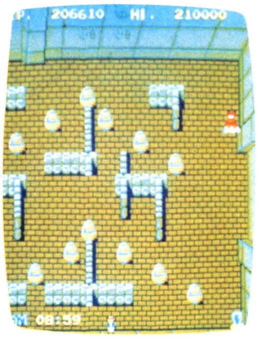
壁をけってこれらの宝物をさがしだそう。



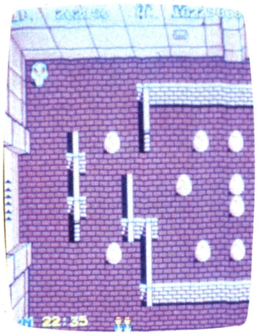
(カクレキャラ)石の中にかくれている"たましい"をとるとDr.キックがひとり増えます。

3つの宝物をそろえると、見てのとおり1億点がもらえるヨ。

(カクレキャラ)えびすさんみたいなのが富の神。こいつをだせば1千万点のボーナス。



(カクレキャラ)壁をけっていたらひみつの宝物。1万点のボーナス。

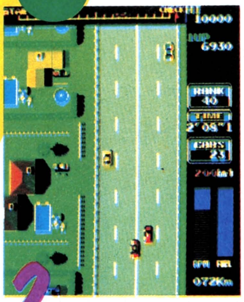


(カクレキャラ)このガイコツ(死神)を取ってはいけませんぞ。マイナス1000点になっちゃうヨ。

ビデオゲーム人気10

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

1 スパルタンX（アイレム）



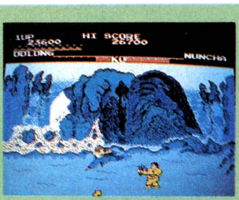
2 ロードファイター（コナミ）

3 VS.エキサイトバイク（任天堂）

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	
1	1	**スパルタンX**（アイレム）	中毒者続出のスポーツアクションゲーム。
2	2	**ロードファイター**（コナミ）	ハイウェイをひたすら突っ走るカーレース。
3	—	**VS.エキサイトバイク**（任天堂）	エキサイティングなモトクロスレース!!
4	3	**ナイトギャル**（日物）	ステキなギャルがお相手のマージャンゲーム。
5	—	**ピットフォールII**（セガ）	ゲーム心をシゲキする痛快なアドベンチャー。
6	—	**ロードランナー バンゲリング帝国の逆襲**（アイレム）	10種類の新キャラクターでパワーアップ。
7	5	**クラウンズゴルフインハワイ**（ナスコ）	トロピカルなムードのゴルフゲーム。
8	6	**1942**（カプコン）	プロペラ機による空中戦ゲーム。
8	—	**リバレーション**（データイースト）	難攻不落の敵捕虜収容所から味方を解放せよ。
10	—	**雀狂**（SNK）	根強い人気のマージャンゲーム。

●協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●ゲームスペース・ミライヤ●テーカン水道橋ファンシティー●リノえびす橋●ゲームプラザシルビア●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

スポット



イー・アル・カンフー（コナミ）

父の遺言にしたがってカンフーの王座を志したウーロンが16の必殺技で11人の強敵と戦うカンフーアクション。

戦士エクイテスの戦い
エクイテス

文／OUTER GAP
セガ／アルファ電子

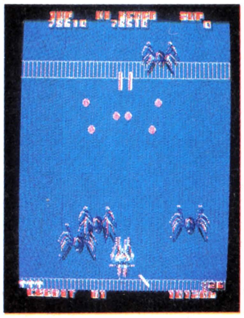
まず一見して驚くのがキャラの動きの速さ、そして聞いて驚くのがサウンドの良さ。さすがは16ビットマシンだ。

●基本テク

自機は上空、地上、地下と、3つの場面を移動できる。攻撃はレーザーで、地下の・ある敵を倒せばスーパーウェポンが手に入る。左右にも多少スクロールするので活用しよう。

●必勝法

まず敵の弾のよけ方。遅い弾は自機を動かせばよいが、レーザーは意外と難しいので引きつけてから空へ飛ぶと良い。地下のレーザーは障害物にかくれてかわそう。



攻撃法は敵が少ないとき、1カ所にかたまっているときはレーザーで、十分ちらばっているときや多くの敵がいるとき、また攻撃の激しいときなどにはウェポンを使おう。4種類のウェポンはすべて地下にある。地下へ入るには、ENTマークを踏もう。

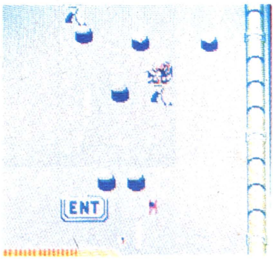
ソリッドバイオレンサーは、それが出た瞬間にウェポンで一撃しよう。もし撃ちそこねたときは横のほうへ行ってウェポンを使うといいだろう。

●カクレEXTEND

このゲームにはカクレEXTENDがあり、4・7kmの赤い壁、10kmのグレーの壁、19kmの緑の壁を撃つとENTマークが出てくる。そして地下へ入り、敵を倒していくと剣があり、これを取れば自機が1機増える。またカクレキャラも19kmの地点で現れる。

ソリッドバイオレンサーを倒し少し進むと2周目に入る。周が進むにつれ敵キャラの動きが鋭くなり、20周くらいになるとはじめの攻撃パターンは次第に通用しなくなるので注意しよう。

うまくやれば1千万点で30機以上の自機が残るはず。ぜひチャレンジしてほしいな。



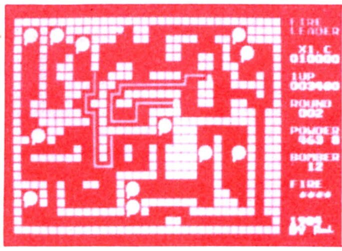
Beep Load

今回は、ついにパソピア7のプログラムの登場です。みなさんも、自信作、ケッ作、迷作(?) どんなプログラムでもかまいません、オリジナルの楽しい作品を、どしどし送ってください。あなたの投稿をまってま〜す。

(投稿方法は、129ページを読んでください)

X1……………………………FIRE LEARDER
パソピア7…………………オセロゲーム
ファミリーコンピュータ……ハイ&ロー

Beep Load



FIRE LEARDER

X1

林 幸治

ストーリー

伝説の魔境「フツカイチ・ワールド」では、最近街かどに爆弾がよくころがっている。威力が小さいので危険はないのだが、なんとなく目ざわりなのでFIRE・LEARDERは、ひまつぶしに爆破してやろうと思いたった。

操作方法

テンキーで4方向に移動。Xキーで火薬を出し、Yキーで火薬を止めます。火の移動が遅くてイライラするときは、スペースキーを押すと速くなります。

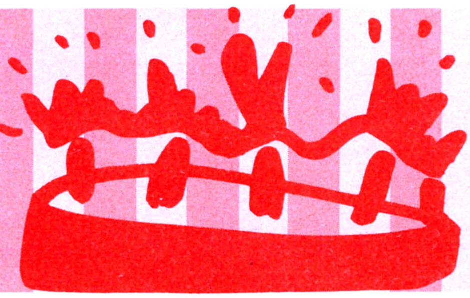
遊び方

Xキーを1度押すと、FIRE・LEARDERが移動したあとに火薬が残ります。火が火薬をつたってくるので、火を消さないように爆弾を爆破させてください（どこかで見たようなゲームだ）。

爆弾は、導火線の下を火が通ると爆発します。全部爆破すれば1面クリアです。10面まで用意していますが、8面くらいからクリアは困難になります。FIRE・LEARDERが火にあたったり、画面内をうろつく「PADDER」につっこんだり、火が4回消えるとGAME・OVERです。

また、火薬は最初500gで、一定量まで減ると火が赤から青に変わり速度が速くなります。普通、火が動いたとき10点、火が青いときは50点なので、できるだけねばったほうが高得点につながります。

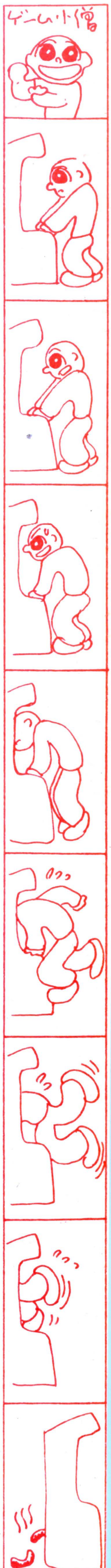
なお、ハイスコアをだした人は、名前を入れることができます。アルファベットの選択はテンキー、入力はスペースキーで、最大6文字まで入力できます。



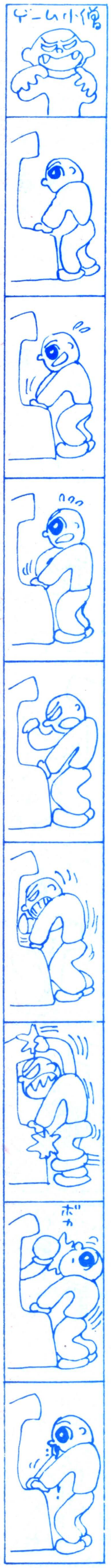
FIRE LFADER X1 1 BLOCK

```
10 INIT:DEFINTA-Z:DEFSNGE,S,H:REPEATOFF:GOSUB2800:CLICKOFF:WIDTH40:GOSUB1280
20 GOSUB1660:GOSUB1230:GOSUB1430:GOSUB970:GOSUB1080:GOSUB1200:GOSUB3780:TEMPO700
0
30 KEY0,"":Q$=INKEY$(0):Q=VAL(Q$):O=(Q$=" ")
40 IFQ$="Z"THENFF=0:GOTO30
50 IF(Q$="X")*(P>0)THENFF=1:GOTO30
60 IF(Q<>0)*((Q MOD 2)=0)THEN290
70 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H5E+Z*2+U)
80 ET=ET+E+FF-O:ON1-(ET<1)GOTO90,200
90 ET=0:S=S+1-(FF=1)*4:GOSUB1200
100 FV=(FZ=2)-(FZ=3):FW=(FZ=4)-(FZ=1)
110 C$=CHARACTER$(FX+FV,FY+FW)
120 IFC$=CHR$(&H5E+Z*2+U)THEN590
130 IF(C$<"#")+(C$>"(")THEN380
140 CC=ASC(C$)-&H22:FZ=ZZ(FZ,CC):IFFZ=0THEN380
150 IFCHARACTER$(FX+FV,FY+FW-1)="j"THEN460
160 LOCATEFX,FY:PRINT" "
170 FX=FX+FV:FY=FY+FW
180 LOCATEFX,FY:PRINTCHR$(&H29+FF*2+FU)
190 FU=(FU=1)+1:GOTO30
200 LOCATEFX,FY:PRINTCHR$(&H29+FF*2+FU)
210 FU=(FU=1)+1
220 IF RND(0)<.7THENPAUSE0:GOTO30
230 A=INT(RND(0)*4)+1
240 MV=(A=1)-(A=2):MW=(A=3)-(A=4)
250 C$=CHARACTER$(MX+MV,MY+MW)
260 IF(C$=" ")+(C$>="#")*(C$<="(")THEN LOCATEMX,MY:PRINT" ":MX=MX+MV:MY=MY+MW
270 LOCATEMX,MY:PRINT"¯"
280 GOTO30
290 'KEY INPUT
300 Q=Q/2
```

```
310 V=(Q=2)-(Q=3):W=(Q=4)-(Q=1)
320 C$=CHARACTER$(X+V,Y+W)
330 ON((C$>"g")*(C$<"1")-(C$="π"))+((C$>"(")*(C$<"-")-(C$="‾"))*2+1 GOTO 340,70,
590
340 IFPF=1THENCR$=PP$(Z,Q):P=P-1:GOSUB1170:PF=-(P>0):FF=-(P<90+R*10)
350 LOCATEX,Y:PRINTCR$:CR$=C$
360 X=X+V:Y=Y+W:Z=Q:U=(U=1)+1
370 GOTO70
380 'GO OUT FIRE
390 GOSUB3800:FORI=0TO10
400 LOCATEFX,FY:PRINTCHR$(&H29+FU+FF*2):PAUSEI/10:LOCATEFX,FY:PRINT" "
410 NEXT:PAUSE10
420 FORI=1TO12:LOCATE10,10:PRINTLEFT$("THE FIRE HAS",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT
430 FORI=1TO9:LOCATE12,12:PRINTLEFT$("GONE OUT[",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT:PAUSE1
0
440 FM=FM-1:GOSUB1110
450 IFFM=0THEN640ELSEGOSUB1250:GOSUB1430:GOSUB3780:GOTO30
460 'BOMB
470 GOSUB3800:LOCATEFX+FV,FY+FW:PRINTCHR$(&H29+FU+FF*2)
480 LOCATEFX,FY:PRINT" "
490 FORI=1TO3:LOCATEFX+FV,FY+FW-2:PRINTB$(I):PAUSE4:NEXT
500 GOSUB3790:FORI=4TO7:LOCATEFX+FV,FY+FW-2:PRINTB$(I):PAUSE1:NEXT:PAUSE5
510 GOSUB3800:S=S+10:GOSUB1200
520 BL=BL-1:GOSUB1150
530 IFBL>0THENLOCATEFX+FV,FY+FW-2:PRINT"     ":GOSUB3780::GOTO160
540 FORI=1TO5:LOCATE13,10:PRINTLEFT$("BONUS",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT
550 FORI=1TO12:LOCATE10,12:PRINTLEFT$(RIGHT$("0"+RIGHT$(STR$(RR*500),LEN(STR$(RR
*500))-1),4)+" POINTS[",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT:S=S+RR*50:GOSUB1200:PAUSE10
560 FORI=1TO8:LOCATE11,10:PRINTLEFT$("PLAY THE",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT
570 FORI=1TO12:LOCATE10,12:PRINTLEFT$("NEXT ROUND[ ",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT
580 R=R+1:RR=-(RR<10)*RR+1:GOSUB1250:GOSUB1430:GOSUB1110:GOSUB3780:GOTO30
590 'LEADER DIED
600 GOSUB3800:FORI=1TO20:FORJ=1TOI*30:NEXT
610 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(&H22-((I MOD 2)=1)*62):NEXT
620 PAUSE10
630 FORI=1TO12:LOCATE10,11:PRINTLEFT$("LEADER DIED[",I):PLAY"O6C":PAUSE1:NEXT
640 PAUSE15:LINE(10,10)-(23,12)," ",BF:LINE(9,9)-(24,13),"π",B
650 FORI=1TO10:LOCATE12,11:PRINTLEFT$("GAME OVER[",I):PLAY"O6C":PAUSE2:NEXT
660 PAUSE15:IF S>=H THENGOSUB700:PAUSE10ELSELINE(9,21)-(24,23),"π",B
670 C=7:REPEAT:COLORC:LOCATE10-(H=S)*2,22:PRINT" HIT ANY KEY[ "
680 C=7+(C=7)*5:UNTILINKEY$(0)<>""
690 REPEAT:UNTILINKEY$(0)="":COLOR7:CLS:GOTO20
700 'NAMING
710 CLS:COLOR7
720 PRINT"      %"+STRING$(27,"#")+"&"
730 PRINT"      $";SPC(27);"$"
740 PRINT"      '"+STRING$(27,"#")+"("
750 FORI=1TO15:FORJ=0TO7
760 COLORJ:LOCATE6,1:PRINT"YOU WON TODAYS HIGH SCORE ¥":NEXT:NEXT:PAUSE3
770 COLOR6:LOCATE8,4:PRINT"THE LAST HIGH SCORER IS":PAUSE5
780 COLOR7:LOCATE12,6:PRINTLEFT$(H$+"        ",6)+"   "+RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(H
),LEN(STR$(H))-1),5)+"0":PAUSE8
790 COLOR6:LOCATE8,8:PRINT"PLEASE WRITE YOUR NAME[":PAUSE5
800 COLOR7:LOCATE20,10:PRINTRIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),5)+"0":
PAUSE10
810 LOCATE2,12:PRINT"%":LINE(3,12)-(35,12),"#"
820 LOCATE36,12:PRINT"&":LINE(36,13)-(36,19),"$"
830 LOCATE36,20:PRINT"(":LINE(35,20)-(3,20),"#"
840 LOCATE2,20:PRINT"'":LINE(2,19)-(2,13),"$"
850 FORI=0TO2:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2+4,I*2+14:PRINTCHR$(&H30+I*16+J):NEXT:NEXT
```

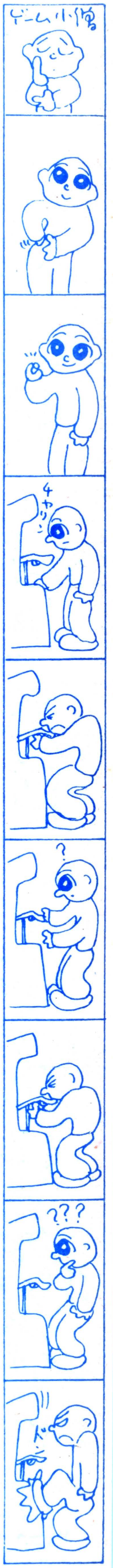


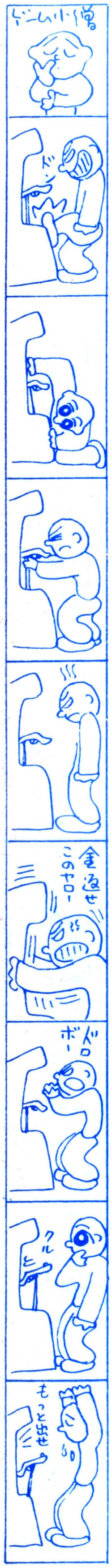

```
860 X=4:Y=15:L=0:H$="":A=0:LOCATEX,Y:PRINT"!"
870 KEY0,"":Q$=INKEY$(0):Q=VAL(Q$):IFQ$=""THENA=0:GOTO870
880 V=((Q=6)*(X<34)-(Q=4)*(X>4))*2:W=((Q=2)*(Y<19)-(Q=8)*(Y>15))*2
890 IF(ABS(V)+ABS(W)<>0)*(A=0)THENLOCATEX+V,Y+W:PRINT"!":LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+
V:Y=Y+W:A=1:GOTO870
900 IF(Q$<>" ")+(A=1)THEN870
910 Q1$=CHARACTER$(X,Y-1):A=1
920 IFQ1$<"^"THENL=L+1:H$=H$+Q1$:LOCATE11+L,10:PRINTQ1$:A=1:IFL=6THEN950
930 IF(Q1$="^")*(L>0)THENL=L-1:H$=LEFT$(H$,L):LOCATE12+L,10:PRINT" ":A=1
940 IFQ1$<>"_"THEN870
950 PAUSE10:COLOR6:LOCATE14,22:PRINT"THANK YOU":PAUSE15
960 H=S:RETURN
970 'SCORE SCREEN
980 COLOR2
990 LOCATE33,0:PRINT"FIRE":LOCATE33,1:PRINT"LEADER"
1000 COLOR6:LOCATE33,3:PRINTH$
1010 COLOR6
1020 LOCATE33,6:PRINT"1UP":LOCATE33,9:PRINT"ROUND"
1030 LOCATE33,12:PRINT"POWDER":LOCATE33,15:PRINT"BOMBER"
1040 LOCATE33,18:PRINT"FIRE"
1050 COLOR5:LOCATE33,22:PRINT"1984":LOCATE33,23:PRINT"BY ";
1060 COLOR7:PRINT"-./"
1070 RETURN
1080 'SCORE
1090 LOCATE33,4
1100 PRINTRIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(H),LEN(STR$(H))-1),5)+"0"
1110 LOCATE34,19
1120 PRINTMID$("))))     ",5-FM,4)
1130 LOCATE34,10
1140 PRINTRIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(R),LEN(STR$(R))-1),3)
1150 LOCATE35,16
1160 PRINTRIGHT$("0"+RIGHT$(STR$(BL),LEN(STR$(BL))-1),2)
1170 LOCATE34,13
1180 PRINTRIGHT$("00"+RIGHT$(STR$(P),LEN(STR$(P))-1),3)+" G"
1190 RETURN
1200 LOCATE33,7
1210 PRINTRIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),5)+"0"
1220 RETURN
1230 'START1
1240 S=0:R=1:RR=1:FM=4
1250 'START2
1260 X=15:Y=11:V=0:W=0:Z=1:P=500:PF=0:FF=0:FU=0:ET=0:U=0:CR$=" "
1270 RETURN
1280 'OPENNING
1290 CLS:COLOR7:CGEN1
1300 DIM FP(4),D$(15),B$(7),PP$(4,4),ZZ(4,6)
1310 RESTORE1380
1320 FORI=0TO15:READD$(I):NEXT
1330 FORI=1TO7:READB$(I):NEXT
1340 FORI=1TO4:FORJ=1TO4:READPP$(I,J):NEXT:NEXT
1350 FORI=1TO4:FORJ=1TO6:READZZ(I,J):NEXT:NEXT
1360 H=1000:H$=" X1[C "
1370 RETURN
1380 DATA"    ","   π","  π ","  ππ"," π  "," π π"," ππ "," πππ"
1390 DATA"π   ","π  π","π π ","π ππ","ππ  ","ππ π","πππ ","ππππ"
1400 DATA "hijk","hilk","himk","nopq","rstu","vwxy","z{|}"
1410 DATA"$","(","'","$","%","#","#","'","&","#","#","(","$","&","%","$"
1420 DATA0,1,0,0,3,2,2,0,1,0,4,0,3,0,0,1,0,4,0,4,3,2,0,0
1430 'MEKE A SCREEN
1440 ON RR RESTORE 1890,1980,2070,2160,2250,2340,2430,2520,2610,2700
```




```
1450 READFX,FY,FZ,L,BL,MX,MY,E
1460 LINE(0,0)-(31,23),"π",B
1470 FORI=0TO28STEP4:READA$:FORJ=1TO22
1480 LOCATEI,J:PRINTD$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1)))
1490 NEXT:NEXT
1500 FORI=1TOL:READLX,LY,LZ:READA$:A=LEN(A$):FORJ=1TOA
1510 L$=MID$(A$,J,1):LOCATELX,LY:PRINTL$
1520 IFL$<"%"THEN1610
1530 ON LZ GOTO 1540,1560,1580,1600
1540 IFL$="("THENLZ=3ELSELZ=4
1550 GOTO1610
1560 IFL$="'"THENLZ=3ELSELZ=4
1570 GOTO1610
1580 IFL$="&"THENLZ=2ELSELZ=1
1590 GOTO1610
1600 IFL$="("THENLZ=2ELSELZ=1
1610 LX=LX+(LZ=2)-(LZ=1):LY=LY+(LZ=3)-(LZ=4)
1620 NEXT:NEXT
1630 FORI=1TOBL:READBX,BY:LOCATEBX,BY:PRINTB$(1):NEXT
1640 LOCATEMX,MY:PRINT"¯":LOCATEFX,FY:PRINT")":LOCATE15,11:PRINT"a"
1650 RETURN
1660 'DEMO
1670 CLS:COLOR7
1680 PRINT"             %####################&
1690 PRINT"             $ππππ ππππ ππππ ππππ$
1700 PRINT"             $ππ     ππ   ππ π ππ  $
1710 PRINT"             $ππππ   ππ   ππππ ππππ$
1720 PRINT"             $ππ     ππ   πππ  ππ  $
1730 PRINT"             $ππ   ππππ ππ π ππππ$
1740 PRINT"        %####(                 '####&
1750 PRINT"        $ππ   ππππ  ππ  πππ  ππππ ππππ$
1760 PRINT"        $ππ   ππ  ππ π ππ π ππ    ππ π$
1770 PRINT"        $ππ   ππππ ππππ ππ π ππππ ππππ$
1780 PRINT"        $ππ   ππ   ππ π ππ π ππ   πππ $
1790 PRINT"        $ππππ ππππ ππ π πππ  ππππ ππ π$
1800 PRINT"        '##############################(
1810 COLOR6:PRINT"       1984[11  COPY RIGHT BY -./":PRINT:PRINT:COLOR7
1820 PRINT"                b [[[ LEADER":PRINT
1830 PRINT"  ) [[[ RED FIRE     + [[[ BLUE FIRE":PRINT
1840 PRINT"                ¯ [[[ PADDER
1850 C=7:REPEAT:COLORC:LOCATE12,23:PRINT" HIT ANY KEY[ "
1860 C=7+(C=7)*5:UNTILINKEY$(0)<>""
1870 CLS:COLOR7:RETURN
1880 'SCREEN DATAS
1890 DATA1,1,1,3,5,27,9,.15
1900 DATA AAAAB8BAF999988FF8BBB8,0DD1F0F0BAA8F00CC0F990
1910 DATA 07470700E2B8F0EEE2AAA2,3F3B3B00E444C005555470
1920 DATA 0666771155470F999990F0,08F0B8899F0F2E2200F0E0
1930 DATA 00F0F00FA80900EF11C677,9991911FB11DD5119DD1FF
1940 DATA1,2,4,"$$$$'######($$$$%#####"
1950 DATA14,7,1,"##($$$$$%############"
1960 DATA11,22,1,"###############"
1970 DATA29,1,1,10,17,15,20,15,5,20
1980 DATA24,10,4,2,12,12,1,.18
1990 DATA 99999999BB98C8B88F9988,320266332FFC81F0044470
2000 DATA F74441B262A322200C00F0,3300CC07C00F0440F88990
2010 DATA 03330F0F0F991BBBB00F03,0C03303330FCCCCCC00C70
2020 DATA 0C44623033F0888888CEF0,FF1115D51BBBBBBBBBBBB1
2030 DATA9,6,4,"$$(%$'&$$$$$'#($$$"
2040 DATA24,9,3,"$$$$$$&###%'&(%'&(%'#"
```

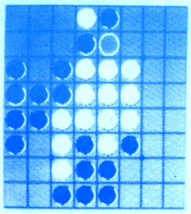
```
2050 DATA1,1,4,1,26,1,7,2,27,3,17,11,2,12,22,14,26,14,13,18,1,19,13,20
2060 DATA
2070 DATA22,16,2,2,20,19,22,.2
2080 DATA 9999DCC8B8E899FF8B898F,CD1700F2A37199991F0D1F
2090 DATA 088BB8811FCC1001117050,990C0300C0032319F05050
2100 DATA 0F8B8F8CC4470070505064,0C0E2A22630F00D15140D4
2110 DATA F820220C0F0E22222206FF,91999999999D555551777
2120 DATA10,21,4,"$(#'$%###($%#&$'#($$$%#&$'#($%#"
2130 DATA28,22,3,"$$$%#($$$$$$&'$$$$$$&"
2140 DATA1,1,10,1,13,1,22,1,29,1,14,3,23,3,12,5,23,5,2,6
2150 DATA10,6,20,7,26,7,18,8,3,10,5,13,8,13,12,13,10,14,8,15
2160 DATA17,7,1,2,22,12,5,.3
2170 DATA FF8C99CD9F8D8AA8D9BAA8,C015507F322B1DC32270B9
2180 DATA CCC991731541193BF1D50E,66E8080601000033263900
2190 DATA 010F8E88232200C1360640,0D09088840337EC936C022
2200 DATA 0F0F9063022264C805D905,1D5555D9B1D9B9D9B9D171
2210 DATA15,12,2,"#'$&%$$'##($$%&$$$(####'$$$$%####($"
2220 DATA9,16,3,"$&##'$&##%$$(#'$$%($%("
2230 DATA6,1,10,1,17,1,4,2,15,2,2,3,21,3,13,5,21,5,8,8,23,8
2240 DATA4,9,24,10,19,11,9,12,18,13,12,15,26,15,4,16,16,16,13,20,19,20
2250 DATA12,12,3,2,28,5,15,.26
2260 DATA 8888BABAAA8BAAAAAB8888,0000F0F1D9BA2E2F0F0000
2270 DATA 0000F0E07074D93F0F0000,1111F8B8A260F07C1F0000
2280 DATA 0000F0BAAAA070F28F0000,0000F0B1F8B9B2E38F0000
2290 DATA 0000F1D5555707CF0F0000,1111D555551D55555D1111
2300 DATA3,6,1,"########&$(##%$'####($$$%##############"
2310 DATA12,15,3,"$%###($&###"
2320 DATA1,2,3,2,5,2,7,2,9,2,11,2,13,2,17,2,19,2,21,2,23,2,25,2,27,2,29,2
2330 DATA2,20,4,20,6,20,8,20,10,20,12,20,14,20,16,20,18,20,20,20,22,20,24,20,26,
20,28,20
2340 DATA9,9,1,2,26,22,9,.26
2350 DATA 8888F8AAB8888BAA8F8888,0A8088D0F0880F0D8808A0
2360 DATA 0630F0E28388382E0F0360,F0F0E2222E00E2222E0F0F
2370 DATA F0F0744447007444470F0F,06C0F0741C11C1470F0C60
2380 DATA 051011B0F0110F0B110150,1111F155D1111D551F1111
2390 DATA9,10,4,"$$$$$(#####%$(#'$$$$$$$$$$%#&$'#####&"
2400 DATA22,10,4,"$$$$$'#####&$'#($$$$$$$$$$&#%$(#####%"
2410 DATA2,2,7,2,23,2,28,2,6,4,24,4,15,5,11,7,15,7,19,7,15,9,2,11,6,11
2420 DATA24,11,28,11,15,13,11,15,15,15,19,15,15,17,6,18,24,18,2,20,7,20,23,20,28
,20
2430 DATA5,8,1,2,30,10,5,.1
2440 DATA 8BBBBB8888888888888888,01111C00000000000000000
2450 DATA 09999E0000000000000000,0366630000000000000000
2460 DATA 0951590000000000000000,09ACA90000000000000000
2470 DATA 0663110000000000000000,155D991111111111111111
2480 DATA5,9,4,"$$$'####($%#########&(##%$(#%$(%$(%$$$$'###"
2490 DATA16,22,1,"###($$$%($%($%#($%##($$$$&######################%"
2500 DATA6,8,8,8,10,8,12,8,14,8,16,8,18,8,20,8,22,8,24,8,6,10,8,10,20,10,22,10,2
4,10
2510 DATA17,12,19,12,21,12,15,14,17,14,19,14,14,16,16,16,18,16,13,18,15,18,17,18
,13,20,15,20,17,20
2520 DATA15,10,4,2,12,16,12,.34
2530 DATA 8B9898989B88BB99999998,41F417C51F00F0D17471D1
2540 DATA 6074D7451F00F60F264760,8AA2662A2E00E2AA2AAA28
2550 DATA 0754745547007457455451,41F517C14F00F60D1D1741
2560 DATA 0F07454D1F00F3B8360F1D,1D9999111D11D191991117
2570 DATA15,1,4,"$$$$$$$$$"
2580 DATA15,12,4,"$$$$$$$$$$$"
2590 DATA1,3,29,3,1,5,29,5,1,7,29,7
2600 DATA1,15,29,15,1,17,29,17,1,19,29,19
```





```
2610 DATA17,20,2,2,30,14,18,.34
2620 DATA 899B999B999BAAA8F8EC9C,222602262226 0E82B0F0F1
2630 DATA 044D444D444D8F8AA1C638,899B199B998B0B8A2CF0F0
2640 DATA 199B899B999B0E0E8BB0D1,022622262226 0F8AA8D0F0
2650 DATA 444D044D444D8A3E8B8706,199B999B999B9BB1D93931
2660 DATA 11,17,3,"$$&#%$$'&'&'#####"
2670 DATA 13,15,1,"######&$(#%$$"
2680 DATA 1,1,4,1,7,1,10,1,13,1,17,1,20,1,23,1,26,1,29,1,1,5,4,5,7,5,10,5,13,5
2690 DATA 17,5,20,5,23,5,26,5,29,5,1,9,4,9,7,9,10,9,13,9,17,9,20,9,23,9,26,9,29,
9
2700 DATA16,20,4,3,24,11,4,.5
2710 DATA 98889B9D9B8F8B8B8E8F89,0555935515454C044D5D1D
2720 DATA 455074440870E230300030,458B83023AA8F070F1C9F0
2730 DATA 2E2838F0D1E666C44444F0,28AAA2A2707012030114F0
2740 DATA 0F098889BBB3C0888FD174,1B9D131D1715511171D171
2750 DATA4,13,2,"###%$$$'#&$(##"
2760 DATA6,11,1,"##&'##&$'&$'###&$$$"
2770 DATA21,1,4,"$$$$$$$(##%$(###"
2780 DATA1,1,3,2,1,3,25,4,27,5,25,6,10,6,12,7,10,8,19,11,21,12,19,13
2790 DATA6,13,8,14,6,15,26,13,28,14,26,15,19,16,21,17,19,18,8,17,10,18,8,19
2800 'SET THE CHARACTERS
2810 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
2820 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("0000000000000000081C3E1C1C1C00000000000000000000")
2830 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("3C425A7E7E7E7E003C7E5A7E7E7E7E000000000000000000")
2840 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("0000AA55AA00000000000000000000000000000000000000")
2850 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("081408140814081400000000000000000000000000000000")
2860 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("00000A150A1408140000000000000000000000000000000000")
2870 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("0000A854A81408140000000000000000000000000000000000")
2880 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("08140A150A00000000000000000000000000000000000000")
2890 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0814A854A800000000000000000000000000000000000000")
2900 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("000000000000000010089D5F7F7F7F3E000000080C2C1C18")
2910 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("000000000000000008103DBE7E7F7F3E00000010082C1C18")
2920 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("10089D5F7F7F7F3E0000000000000000000000080C2C1C18")
2930 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("08103DBE7E7F7F3E000000000000000000000010082C1C18")
2940 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("0000000000000000F8FCCCCDD9DDCDC0F8FCCCCDD9DDCDC0")
2950 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("0000000000000000030303B3BBBFB700030303B3BBBFB700")
2960 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("000000000000000000000000006060000000000000606000")
2970 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("3E7F676767677F3E3E67676767673E003E67676767673E00")
2980 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("1C3C3C1C1C1C3E3E1C3C1C1C1C1C3E001C3C1C1C1C1C3E00")
2990 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("3E7F670F3E787F7F3E67070E38707F003E67070E38707F00")
3000 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("3E7F671F1F677F3E3E67071E07673E003E67071E07673E00")
3010 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("3E7E6E6E7F7F0E0E3E6E6E6E7F0E0E003E6E6E6E7F0E0E00")
3020 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("7F7F7E7F07677F3E7F607E0707673E007F607E0707673E00")
3030 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("1E3E707E7F677F3E1E30607E67673E001E30607E67673E00")
3040 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("7F7F670F1E1C1C1C7F67070E1C1C1C007F67070E1C1C1C00")
3050 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("3E7F677F7F677F3E3E67673E67673E003E67673E67673E00")
3060 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("3E7F677F3F0F1E1C3E67673F070E1C003E67673F070E1C00")
3070 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("001818181818180000181800181800000018180018180000")
3080 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("001818181818180800181800181808000018180018180800")
3090 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("00000000000000003E7F6B7F7F7F3E003E7F6B7F41633E00")
3100 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("00000000000000003E7F6B7F7F7F3E003E7F6B7F5D633E00")
3110 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("00000000000000003E7F6B7F7F7F3E003E7F6B7F7F633E00")
3120 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("00000000000000003E7F6B5D7F7F3E003E7F6B5D7F772A00")
3130 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
3140 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("1C3E7F677F7F67671C3E67677F6767001C3E67677F676700")
3150 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("7E7F677F7F677F7E7E67677E67677E007E67677E67677E00")
3160 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("3E7F737070737F3E3E73707070733E003E73707070733E00")
3170 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("7E7F676767677F7E7E67676767677E007E67676767677E00")
3180 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("7F7F707E7E707F7F7F70707E70707F007F70707E70707F00")
3190 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("7F7F707E7E7070707F70707E707070007F70707E70707000")
```

```
3200 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("3E7F737777737F3F3E73707773733F003E73707773733F00")
3210 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("6767677F7F6767676767677F676767006767677F67676700")
3220 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("3E3E1C1C1C1C3E3E3E1C1C1C1C1C3E003E1C1C1C1C1C3E00")
3230 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0707070767677F3E0707070767673E000707070767673E00")
3240 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("676F7E7C7C7E6F67676E7C787C6E6700676E7C787C6E6700")
3250 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("7070707070707F7F7070707070707F007070707070707F00")
3260 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("777F7F7F6B636363777F7F6B63636300777F7F6B63636300")
3270 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("73737B7F7F6F676773737B7F6F67670073737B7F6F676700")
3280 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("3E7F676767677F3E3E67676767673E003E67676767673E00")
3290 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("7E7F67677F7E60607E6767677E6060007E6767677E606000")
3300 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("3E7F67676F6F7F3F3E6767676F6F3F003E6767676F6F3F00")
3310 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("7E7F67677F7E6F677E6767677E6E67007E6767677E6E6700")
3320 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("3E7F737E3F677F3E3E73703E07673E003E73703E07673E00")
3330 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("7F7F1C1C1C1C1C1C7F1C1C1C1C1C1C007F1C1C1C1C1C1C00")
3340 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("6767676767677F3E6767676767673E006767676767673E00")
3350 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("67676767677F3E1C67676767673E1C0067676767673E1C00")
3360 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("6363636B7F7F7F776363636B7F7F77006363636B7F7F7700")
3370 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("67677F3E3E7F676767673E1C3E67670067673E1C3E676700")
3380 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("6767677F3E1C1C1C6767673E1C1C1C006767673E1C1C1C00")
3390 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("7F7F0F1E3C787F7F7F070E1C38707F007F070E1C38707F00")
3400 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("000000000030303000000000003030000000000000303000")
3410 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C1C001C001C1C1C001C00")
3420 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F007F7F7F7F7F7F7F00")
3430 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("000000000000000060506655560506006050665556050600")
3440 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("000000000000000070406645750506000000000000000000")
3450 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("3C425A7E7E7E70003C7E5A7E7E7E7E6E3C425A7E7E7E7000")
3460 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("3C425A7E7E7E0E003C7E5A7E7E7E7E763C425A7E7E7E0E00")
3470 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("3C1E5E7E7E3C18003CFE5E7E7EFFFF663C1E5E7E7E3C1800")
3480 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("3C1E5E7E7E7E42003CFE5E7E7E7E7E3C3C1E5E7E7E7E4200")
3490 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("3C787A7E7E3C18003C7F7A7E7EFFFF663C787A7E7E3C1800")
3500 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("3C787A7E7E7E42003C7F7A7E7E7E7E3C3C787A7E7E7E4200")
3510 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("3C7E7E7E7E7E70003C7E7E7E7E7E7E6E3C7E7E7E7E7E7000")
3520 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("3C7E7E7E7E7E0E003C7E7E7E7E7E7E763C7E7E7E7E7E0E00")
3530 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("00030F1F1F3F3F3F0000000000000000000000040E0E0C00")
3540 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("00E0F8FCFCFEFEFE00000000000000000000000000000000")
3550 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("3F3F1F1F1F1B181800040E0C1818181800040E0C18181818")
3560 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("FEFEFCFCF8E0000000000000000000000000000000000000")
3570 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("3F3F1F1F0703000000040E0C1858021000040E0C00000000")
3580 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("1F3F13130F03000020044E0C000800000004020000000000")
3590 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("00030F1F1F3E3C30000000000001030F000000040E0E0C01")
3600 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("00E0F87C7C3E1E060000008080C0E0F800000000000080C0")
3610 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("3C3E1F1F0F030000030100000000000000000000000000000")
3620 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("1E3E7C7CF8E00000E0C08080000000000800000000000000")
3630 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("00030F1E1E3C30000000000101030F7F000000040E0C0007")
3640 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0060783C3C1E0600808080C0C0E0F8FF00000000808080F0")
3650 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("303C1E1E0F0300000F030101000000000000000000000000")
3660 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("061E3C3C78600000F8E0C0C0808080008080800000000000")
3670 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("00020E1010300000000001110F0F3F7F000000000003030F")
3680 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("002038040406000080C0C4F8F8F8FEFF0000008080E0E0F8")
3690 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("003010100E0200003F0F0F0F110100000303000000000000")
3700 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("0006040438200000FEF8F8F8C4C08000E0E0808000000000")
3710 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("000000000000000040313D1F1F0F3F7F0000000C0F07070F")
3720 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("000000000000000081C6DEFCFCF8FEFF00000098F8F0F0F8")
3730 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("00000000000000003F0F1F1F3D31400007070F0C00000000")
3740 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("0000000000000000FEF8FCFCDEC68100F0F0F89800000000")
3750 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("00007E7E3C0000007EFFE7E7FF7E3C6600000066663C0000")
3760 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("7F7F7F7F7F7F7F7F00000000000000000000000000000000")
3770 RETURN
3780 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,1:SOUND7,&B110110:SOUND8,&H10:SOUND12,1:SOUND13,14
:RETURN
3790 SOUND0,0:SOUND1,30:SOUND6,1:SOUND7,&B110111:SOUND8,&H10:SOUND12,70:SOUND13,
0:RETURN
3800 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,0:SOUND7,&B111111:SOUND8,0:SOUND12,0:RETURN
```



オセロゲーム

PASOPIA7

こばやしゆたか

あそびかた

パソピア7ユーザーの皆様に、オセロゲームをお届けします。このプログラムは、そんなに強くはありませんが、それなりに健闘しますので、ウッカリすると足もとをすくわれます。

RUNさせると最初に、ひとり用かふたり用かを聞いてきますから、どちらかを選んで入力してください。ふたり用というのは、人間対人間のプレイです。このときパソピア7は「全自動電子オセロ盤」として働きます。そして、ひとり用が、「アタシ」(このプログラム中で、パソピア7は自分のことをこう呼びます)対「アナタ」(もちろん人間のこと)のプレイとなります。

こちらを選ぶと、次に「アタシ」が先手かを聞いてくるので、YESなら[Y]、NO(つまり「アタシ」が後手)なら[N]を押してください。なお、先手が常に黒をとります。

操作方法を表示後、何かキーを押すと盤面が表示され、プレイに入ります。

石の打ち方は次のようにします。

人間の打つ番になると、盤上に○が表示されます。これをテンキーの[8]・[2]・[4]・[6]で、それぞれ上・下・左・右に動かしてください。そして自分の打ちたいところに○がきたら、[5]を押すとそこに打つことができます。石が打てない(打っても裏返す石がないまたはすでに石が打ってある)ところに○があるときに[5]を押しても、「ウテナイヨ」になりそこには打てません。

また、自分がどこにも打てなくなってしまったとき(手詰まり)に限り、パスすることができます。このときには[P]を押してください。しかし、手詰まりでないにもかかわらず[P]を押すと、打てるところに○が移動し「ウテルヨ」とテンキーの入力を待ちます。

「アタシ」もいろいろ考えて打ってきます(もちろん手詰まりなら「アタシパス…」になります)。プレイも後半になると、「アタシ」がボヤキを言って(表示して)きます。

また盤の右側には、一手ごとのそれぞれの石の数が表示されますので、プレイの参考にしてください。

このようにして、盤面が石でうめつくされるか、あるいは黒白双方が手詰まりとなってしまうとプレイは終了し、勝敗が(もちろん多い方が勝ち)表示され、リプレイするかどうかの入力待ちになります。

もう一度やるなら[P]、トレースは[T]、やめるなら[E]のキーを押してください。

トレースを選ぶと、今のプレイを最初から再現します。この途中でスペースキーを押すと、そこで一旦(いったん)中断します。ここで[T]以外のキーを押すとトレースを再開しますし、[T]のキーを押すとそこからプレイをやり直すことができます。

「あそこで、こっちに打ったらどうなったか?」を確かめることができるわけです。

プログラムについて

結構長い(290行)プログラムですので、がんばって入力してください。REM文は、GOSUBの飛び先になっているものが多いので、'だけは入れておいてください。

210行から250行のDATAはマシン語サブルーチンですので、間違いのないように注意が必要です。

石を打つのは[5]よりスペースキーのほうがよい人は、2070行と2370行(と7260行――これは説明文)を変更してください。

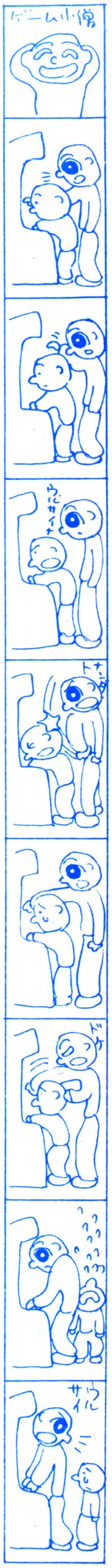
さいごに

パソピアユーザーの皆さんもがんばってBEEPに投稿しましょう。

オセロゲーム PASOPIA7 1 BLOCK

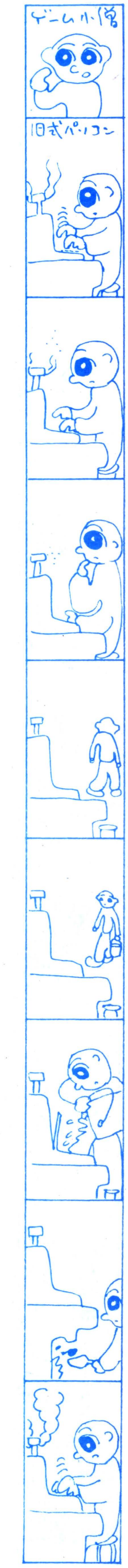
```
10 '
20 ' ●○●○●○●○ OTHELLO GAME ○●○●○●○●○●
30 '                    Ver 2.1
40 '                    for PA-7007
50 '
60 '
70 '                 '85. 1.31.  Y.K.
80 '
90 '
100 ' ●○●○●○●○ INITIALIZE ●○●○●○●○
110 CLEAR,&HDFFF
120 DEFINT A-Z
130 DIM TR(75),X(48),Y(48)
140 KEY OFF:CONSOLE 0,25,0,8
150 COLOR=(4,4,0):COLOR=(2,0,1)
160 '
170 FOR I=&HE000 TO &HE03E
180  READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$)
190 NEXT
200 '
210 DATA E5,6E,26,F0,7E,E1,77,C9
```

```
220 DATA E5,7E,11,00,00,01,64,00,21,00,F0,ED,B1,20,01,13,EA,13,E0,E1,73,23,72,C9
230 DATA 01,64,00,11,80,F0,21,00,F0,ED,B0,C9
240 DATA 01,64,00,11,00,F0,21,80,F0,ED,B0,C9
250 DATA 01,04,01,CD,05,00,C9
260 '
270 DEF USR0=&HE000 :' ﾊﾞﾝ ﾖﾐﾄﾘ
280 DEF USR1=&HE008 :' ｲｼｶｿﾞｴ
290 BPUSH=&HE020     :' ﾊﾞﾝ Copy
300 BPOP =&HE02C     :'
310 KMD  =&HE038     :' KEY MODE
320 '
330 PROM$="O3L4DCFL8GO4CO3L4AL8GO4CO3L4AF"
340 '
350 GOSUB 7000
360 '
500  ' ●○●○●○●○ GAME START ●○●○●○●○●
510 SCREEN 2
520 LOCATE 12,11:IF E=2 THEN PRINT "    ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ!" ELSE PRINT "ﾖﾛｼｸ ｵﾈｶﾞｲ ｼﾏｽ｡"
530 FOR I=&HF000 TO &HF063:POKE I,4:NEXT
540 WIDTH 80:CLS
550 GOSUB 7500
560 TH=0
570 C=0:CE=7:XX=4:YY=4:GOSUB 6000:XX=5:YY=5:GOSUB 6000
580 C=7:CE=0:XX=4:YY=5:GOSUB 6000:XX=5:YY=4:GOSUB 6000
590 XP=1:YP=1:X=5:Y=4
600 TU=0
610 WHILE INKEY$<>"":WEND
620 '
1000 ' ●○●○●○●○● MAIN LOOP ●○●○●○●○●
1010 FOR T=1 TO 60
1020   LOCATE 60,11:PRINT USING "##  ";USR1(0);USR1(7)
1030   SWAP C,CE
1040   XP=X:YP=Y
1050   LOCATE 60,15:IF C=0 THEN PRINT K$; ELSE PRINT S$;
1060   IF E=C THEN GOSUB 3000 ELSE IF E=5 THEN GOSUB 4000 ELSE GOSUB 2000
1070   TU=TU+1:TR(TU)=X*10+Y
1080   IF TR(TU)= 0 THEN X=XP:Y=YP:GOTO 1020
1090   IF TR(TU)=-1 THEN T=60
1100 NEXT T
1110 '
1500 ' ●○●○●○●○● GAME OVER ●○●○●○●○●
1510 PLAY "S0M5XPROM$;M12L2A#GF"
1520 LOCATE 61,7:PRINT "ｵｼﾏｲ":LOCATE 58,15:PRINT TAB(79):LOCATE 59,16:PRINT TAB(
79)
1530 BL=USR1(0):WH=USR1(7)
1540 IF BL=0 THEN WH=64
1550 IF WH=0 THEN BL=64
1560 LOCATE 60,11:PRINT USING "##  ";BL;WH;
1570 TR(TU+1)=-1
1580 IF BL=WH THEN M$=" ﾋｷﾜｹ｡"
1590 IF BL>WH THEN M$=LEFT$(K$,4)+"ﾉ ｶﾁ｡"
1600 IF BL<WH THEN M$=LEFT$(S$,4)+"ﾉ ｶﾁ｡"
1610 LOCATE 60,14:PRINT M$;
1620 WHILE INKEY$<>"":WEND
1630 LOCATE 56,18:IF E=0 OR E=7 THEN PRINT "ﾂｷｱｯﾃｸﾚﾃ､ｱﾘｶﾞﾄｳ｡" ELSE IF E=5 THEN P
RINT"ﾏﾀ､ﾂｷｱｯﾃｸﾚﾅｲｶﾅｧ?" ELSE PRINT"ｺﾉﾂｷﾞ ﾊ ｱﾀｼﾄ ﾈ!"
1640 LOCATE 60,20:PRINT "REPLAY=[P]"
1650 LOCATE 60,21:PRINT "ﾄﾚｰｽ  =[T]"
1660 LOCATE 60,22:PRINT "END   =[E]"
1670 CALL KMD
1680 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1680
1690 IF A$="P" THEN 350
1700 IF A$="T" THEN EE=E:E=5:TR=0:GOTO 530
1710 IF A$="E" THEN END ELSE 1670
1720 '
1730 '
1980 ' ●○●○●○●○● Ones turn ●○●○●○●○●
1990 '
2000 ' ●○●○●○●○ ｱﾅﾀ (INPUT) ○●○●○●○●
```

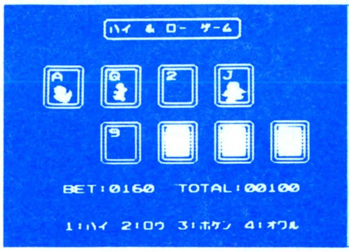


```
2010 TH=0
2020 CIRCLE (40*XP+20,20*YP+10),17,4
2030 CIRCLE (40*X+20,20*Y+10),17,C
2040 LOCATE 62,16:PRINT USING "#_-#";X;Y;
2050 XP=X:YP=Y
2060 GOSUB 2290
2070 IF A$="5" THEN 2080 ELSE IF A$="P" THEN 2150 ELSE 2020
2080 GOSUB 5000
2090 IF R THEN 2120
2100 P$="S0M405C":M$="ｳﾃﾅｲｮ":GOSUB 6500:GOTO 2010
2110 '
2120 CIRCLE (40*X+20,20*Y+10),17,4
2130 RETURN
2140 '
2150 ' --------- Pass OK ? ---------
2160 CIRCLE (40*X+20,20*Y+10),17,4
2170 TH=2
2180 FOR I=1 TO 8:Y=I
2190   FOR J=1 TO 8:X=J
2200     GOSUB 5000:IF R THEN I=8:J=8
2210     A$=INKEY$:PLAY "O6L64B"
2220 NEXT J,I
2230 TH=0
2240 IF R THEN 2280
2250 X=0:Y=(TR(TU)=0)
2260 P$="S0M901L4C":M$="PASS!":GOSUB 6500:RETURN
2270 '
2280 P$="S2M106L4F":M$="ｳﾃﾙﾜｮ":GOSUB 6500:GOTO 2030
2290 ' ---------- Key scan ----------
2300 CALL KMD
2310 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2300
2320 LOCATE 50,18:PRINT TAB(79)
2330 IF A$="4" THEN X=X-1:GOSUB 2390:RETURN
2340 IF A$="6" THEN X=X+1:GOSUB 2390:RETURN
2350 IF A$="2" THEN Y=Y+1:GOSUB 2390:RETURN
2360 IF A$="8" THEN Y=Y-1:GOSUB 2390:RETURN
2370 IF A$="5" THEN RETURN
2380 IF A$="P" THEN RETURN ELSE 2300
2390 '
2400 IF X=0 THEN X=8
2410 IF X=9 THEN X=1
2420 IF Y=0 THEN Y=8
2430 IF Y=9 THEN Y=1
2440 RETURN
2450 '
3000 ' ●○●○●○●○ ｱﾀｼ (Comp.) ○●○●○●○●
3010 R=0:I=0
3020 ' ------ ﾕｳｾﾝ ｼﾞｭﾝｲ ﾎｳ --------
3030 I=I+1:IF I>48 THEN 3090
3040 IF I=13 THEN P$="P": M$="ｴｰﾄ...":GOSUB 6500
3050 X=X(I):Y=Y(I)
3060 IF USR(X*10+Y)<>4 THEN 3030
3070 GOSUB 5000
3080 IF R THEN RETURN ELSE 3030
3090 ' --------- ｺｰﾅｰ ﾉ ｶｹﾋｷ ---------
3100 CALL BPUSH:C0=C:CE0=CE
3110 K=0:RESTORE 8060
3120 PS=-1
3130 '
3140 P$="S7M101L4D"
3150 K=K+1:IF K>12 THEN 3300
3160 IF K=1 THEN M$="ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃ":GOSUB 6500
3170 IF K=7 THEN M$="ｶﾝｶﾞｴ ｻｾﾃ":GOSUB 6500
3180 '
3190 READ X,Y
3200 TH=1:GOSUB 5000
3210 IF NOT R THEN 3150
3220 '
3230 TH=2:X0=X:Y0=Y:PS=0:SWAP C,CE
```

```
3240 X=1:Y=1:GOSUB 5000:IF R THEN GOSUB 3370:GOTO 3150
3250 X=1:Y=8:GOSUB 5000:IF R THEN GOSUB 3370:GOTO 3150
3260 X=8:Y=1:GOSUB 5000:IF R THEN GOSUB 3370:GOTO 3150
3270 X=8:Y=8:GOSUB 5000:IF R THEN GOSUB 3370:GOTO 3150
3280 GOSUB 3370:Y=Y0:X=X0:TH=0:GOSUB 5000:RETURN
3290 '
3300 IF PS THEN 3340
3310 P$="S0M7O0L3B":M$="ｺﾏｯﾀﾅｧ...":GOSUB 6500:PLAY "Z"
3320 GOSUB 3370:Y=Y0:X=X0:TH=0:GOSUB 5000:RETURN
3330 '
3340 P$="O3S0M7L6GEC":M$="ｱﾀｼ...ﾊﾟｽ":GOSUB 6500
3350 CALL BPOP :X=0:Y=(TR(TU)=0):RETURN
3360 '
3370 C=C0:CE=CE0:CALL BPOP:RETURN
3380 '
4000 ' ●○●○●○●○●○● ﾄﾚｰｽ ●○●○●○●○●○●○
4010 LOCATE 59,18:PRINT TAB(79)
4020 TR=TR+1
4030 X=INT(TR(TR)/10):Y=TR(TR)-10*X
4040 IF X<0 THEN RETURN
4050 IF X=0 THEN P$="S0M9O1L4C":M$="PASS!":GOSUB 6500:PLAY "Z":RETURN
4060 IF X>0 THEN CIRCLE(40*X+20,20*Y+10),17,1
4070 LOCATE 62,16:PRINT USING "#_-#";X;Y;
4080 TH=0:GOSUB 5000
4090 CIRCLE(40*X+20,20*Y+10),17,4
4100 CALL KMD:A$=INKEY$
4110 IF A$<>" " THEN 4140
4120 CALL KMD:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4120
4130 IF A$="T" THEN E=EE:LOCATE 57,5:PRINT"  ﾔﾘﾅｵｼﾃﾞｽﾈ "
4140 RETURN
4150 '
4980 ' ●○●○●○●○ Sub Routines ○●○●○●○
4990 '
5000 ' ●○●○●○●○ ｿｺ ﾆ ｳﾃﾙｶ ? ○●○●○●○●
5010 R=0
5020 IF USR0(X*10+Y)<>4 THEN RETURN
5030 FOR DP=-1 TO 1
5040   FOR DQ=-1 TO 1
5050     IF DP OR DQ<>0 THEN GOSUB 5500
5060 NEXT DQ,DP
5070 RETURN
5500 ' ●○●○●○● ｲｼ ﾊ ﾒｸﾚﾙｶ ? ●○●○●○●○
5510 P=X+DP:Q=Y+DQ:S=0
5520 IF USR0(P*10+Q)<>CE THEN RETURN
5530 S=S+1:P=P+DP:Q=Q+DQ
5540 IF USR0(P*10+Q)=4 THEN RETURN
5550 IF USR0(P*10+Q)=CE THEN 5530
5560 R=-1
5570 LOCATE 62,16:PRINT USING "#_-#";X;Y;
5580 IF TH=2 THEN RETURN
5590 FOR I=0 TO S
5600   XX=X+DP*I:YY=Y+DQ*I
5610   IF USR0(XX*10+YY)<>C THEN GOSUB 6000
5620 NEXT
5630 RETURN
6000 ' ●○●○●○●○ ｲｼ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ○●○●○●○●○
6010 ON TH+1 GOTO 6020,6060,6070
6020 CIRCLE (40*XX+20,20*YY+10),16,C:PAINT (40*XX+20,20*YY+10),C,C
6030 CIRCLE (40*XX+20,20*YY+10),16,CE,0,.785
6040 CIRCLE (40*XX+20,20*YY+10),16,CE,3.925
6050 NOISE "ZO1S0M1D"
6060 POKE &HF000+XX*10+YY,C
6070 RETURN
6080 '
6500 ' ●○●○●○ Message Print ●○●○●○●○
6510 PLAY P$
6520 LOCATE 55,18:PRINT TAB(79)
6530 LOCATE 63-LEN(M$)¥2,18:PRINT M$;
6540 RETURN
```



```
7000 ' ●○●○●○ TITLE Indicate ○●○●○●○
7010 COLOR 6,0:WIDTH 40:SCREEN 0
7020 CLS
7030 LOCATE 7,5:PRINT"●○●○● OTHELLO GAME ●○●○●"
7040 S$="   ":K$="   "
7050 LOCATE 9,8:PRINT "ﾋﾄﾘﾖｳ= 1 : ﾌﾀﾘﾖｳ= 2 ?";
7060 E=VAL(INPUT$(1))
7070 IF E=2 THEN M$="    ｵﾌﾀﾘ ﾃﾞ ﾄﾞｳｿﾞ｡":GOTO 7180 ELSE IF E<>1 THEN 7060
7080 S$="ｱﾀｼ ":K$="ｱﾅﾀ "
7090 CALL KMD
7100 LOCATE 10,10:PRINT "ｱﾀｼ ｾﾝﾃ  [Y]/[N] ? ";:A$=INPUT$(1)
7110 IF A$="Y" THEN E=0 ELSE IF A$="N" THEN E=7 ELSE 7090
7120 ' ------ READ Comp. DATA ------
7130 IF E=0 THEN SWAP K$,S$:M$="ｾﾝﾃ ﾀﾞｶﾗ ｸﾛ ﾈ｡":RESTORE 8010 ELSE M$="ｺﾞﾃ ﾀﾞ ｶﾗ
ｼﾛ ﾈ｡":RESTORE 8020
7140 M$="ｱﾀｼ ｶﾞ  "+M$
7150 FOR I= 1 TO 16:READ X(I),Y(I):NEXT
7160 RESTORE 8030
7170 FOR I=17 TO 48:READ X(I),Y(I):NEXT
7180 ' ------ ｿｳｻﾎｳ Indicate -------
7190 CLS
7200 LOCATE 8,2:PRINT M$
7210 LOCATE 9,5:PRINT "●○●○● ｿｳｻﾎｳ ●○●○●"+CHR$(10)
7220 PRINT "     ⌒"
7230 PRINT "     ◡ ｦ ｳﾁﾀｲ ﾄｺﾛ ﾆ ｱﾜｾﾃ ｳｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
7240 PRINT"ｺﾉ ﾏﾙ ﾊ [8] ﾃﾞｳｴ ,[2] ﾃﾞｼﾀ,
7250 PRINT"          [6] ﾃﾞﾐｷﾞ,[4] ﾃﾞﾋﾀﾞﾘ ﾆ ｳｺﾞｷ"
7260 COLOR 2:PRINT TAB(8);"[5] ｦ ｵｽ ﾄ ｿｺﾆ ｳﾃﾏｽ｡"
7270 COLOR 7:LOCATE 1,13:PRINT "ﾏﾀ､ｳﾃﾅｸﾅｯﾃｼﾏｯﾀ ﾄｷ ﾊ"
7280 PRINT TAB(8);"[P] ｦ ｵｾﾊﾞ Pass ﾃﾞｷﾏｽ｡"
7290 COLOR 6:LOCATE 0,22:PRINT"ﾖﾐｵﾜｯﾀﾗ ﾄﾞﾚｶ ｷｰ ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ､ ﾊｼﾞﾏﾘﾏｽ｡"
7300 S$=S$+"ｼﾛ":K$=K$+"ｸﾛ"
7310 PLAY "S0M5XPROM$;L4GDL3C"
7320 WHILE INKEY$="":WEND
7330 RETURN
7500 ' ●○●○●○● ﾊﾞﾝ Indicate ●○●○●○●○
7510 LINE ( 0,  0)-(639,199),1,BF
7520 LOCATE 52,1:PRINT "●○●○● OTHELLO GAME ●○●○●";
7530 LINE (40, 20)-(360,180),0,B
7540 LINE (41, 21)-(359,179),4,BF
7550 LINE (41,181)-(364,182),2,BF
7560 LINE (361,20)-(364,181),2,BF
7570 FOR I=2 TO 8
7580   LINE (40*I,20)-STEP(1,160),0,BF
7590   LINE (40,20*I)-STEP(320,0),0,BF
7600 NEXT
7610 FOR I=121 TO 281 STEP 160
7620   FOR J=60 TO 140 STEP 80
7630     FOR K=4 TO 2 STEP -1
7640       CIRCLE(I,J),K,0
7650 NEXT K,J,I
7660 LOCATE 57,5
7670 IF E=2 THEN PRINT "ｵﾌﾀﾘﾃﾞ ﾄﾞｳｿﾞ" ELSE IF E=5 THEN PRINT " ｺﾝﾅ ﾀﾞｯﾀﾜﾈ" ELSE
PRINT "ｱﾀｼ ﾄﾉ ｼｮｳﾌﾞｮ"
7680 IF E<>2 THEN LOCATE 59,9:PRINT USING "& &  & &";K$;S$;
7690 LOCATE 60,10:PRINT "ｸﾛ  ｼﾛ";
7700 PLAY "Z"
7710 RETURN
7720 '
8000 ' ●○●○● Comp. ﾊﾝﾀﾞﾝ DATA ●○●○●○
8010 DATA 8,8,1,1,8,1,1,8,3,6,3,3,6,6,6,3,3,5,6,4,5,3,4,6,4,3,3,4,5,6,6,5
8020 DATA 1,8,8,1,1,1,8,8,3,3,6,3,3,6,6,6,4,3,5,6,6,5,3,4,6,4,5,3,3,5,4,6
8030 DATA 3,1,6,1,1,3,1,6,8,3,8,6,3,8,6,8,4,1,5,1,1,4,1,5,8,4,8,5,4,8,5,8
8040 DATA 4,2,5,2,4,7,5,7,2,4,2,5,7,4,7,5,3,2,6,2,3,7,6,7,2,3,2,6,7,3,7,6
8050 '
8060 DATA 1,2,2,1,7,1,8,2,1,7,2,8,7,8,8,7,2,2,2,7,7,7,7,2
```



ハイ&ロー

ファミリーコンピュータ

浮田利康

遊び方

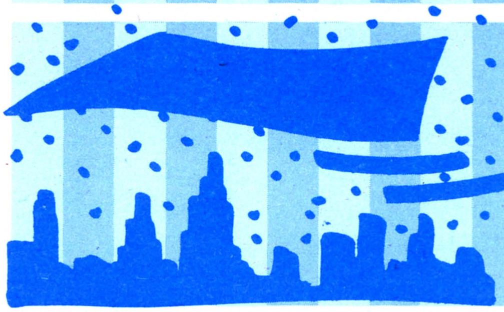
INSERT COINと出たら、賭けたいメダル数を入力し、RETURNキーを押します。するとカードが1枚開かれ、入力待ちになります。次のカードが前のカードより大きいと思ったら1を、小さいと思ったら2を、JOKERが出ると思ったら3を、そして勝負をやめるなら4をそれぞれ入力します。1回当たるごとに賭けたメダルの数が倍になります。1回の賭けで、7回勝負できます。これをくり返して、TOTALを増やしてください。

カードについて

Aは1と考え、一番小さいカードとして扱われます。したがってカードの順位は、A、2、3……10、J、Q、Kの順に高くなります。JOKERは、坊主めくりの坊主と同じように、出ると今までの勝負がすべてむだになります。つまり、JOKERが出てしまったら、その回に賭けたメダルはすべてとられてしまうわけです。そこで、これを防ぐのが3のホケンです。JOKERが出たときにホケンを選んでおくと、賭けたメダル数は、一挙に8倍になります。JOKERが出そうなときをうまく予想することが、勝負を大きく左右します。

プログラムについて

プログラムは、リストのとおりに打ちこんでください。ほとんどフリーエリアがいっぱいなので、プログラムの付けたしは不可能でしょう。また余分なスペースも入れないようにしてください。ただし、音楽データや数値の変更は可能ですので、いろいろいじってみてください。



"ハイ&ローゲーム"BG GRAPHIC画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0								K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2								
1								K62	ハ	イ		&		ロ	ー		ゲ	ー	ム	K62								
2								L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22								
3																												
4																												
5			I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø							
6			J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø							
7			J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L3Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø							
8			J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø							
9			JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø							
10																												
11								I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		
12								J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		
13								J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		
14								J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		
15								J4Ø	J3Ø	[illegible]	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		
16																												
17																												
18					B	E	T	:							T	O	T	A	L	:								
19																												
20																												

```
100 CGSET1,1:PALETS 0,15,48,38,18:PALETS 1,15,15,15,15:PALETS 2,15,48,18,22:
PALETS 3,15,48,39,22
110 DIMWX(2),WY(2),WC(2),WT(2),SP(2),CN(2),CS(2),CL(2):W$=CHR$(214):W$=W$+W$+W$+
W$
130 FOR I=0 TO 2:READWX(I),WY(I),WT(I):DEFSPRITEI,(1,1,1,0,0)=W$:DEFSPRITEI+3,(1
,1,1,0,0)=W$:SPRITEI,WX(I),WY(I):SPRITEI+3,WX(I),WY(I)+32:NEXT:READBS,MO
140 VIEW:SPRITEON:GOSUB6100
300 DATA 88,31,5,120,31,7,152,31,9,4,50
1000 '
1010 GOSUB6000:LOCATE8,22:INPUT"INSERT COIN";BT:IF BT=0 THEN5000
1020 IF BT>50 THEN BEEP:GOTO1010
1030 IF BT>MO THEN BEEP:GOTO1010
1040 MO=MO-BT:GOSUB6100:W=1:GOSUB6200:GOSUB6000
2000 '
2010 FOR I=0 TO 2:SP(I)=1:WC(I)=0:CS(I)=0:CL(I)=16:NEXT:CS=0:ERA0,1,2
2100 IF CS=3 THEN3000
2110 FOR I=0 TO 2:IF MOVE(I)=-1 THEN 2400
2115 IF CS(I)=1 THEN2400
2120 WC(I)=WC(I)+1:IF WC(I)<WT(I) THEN2200
2130 SP(I)=SP(I)+1:IF SP(I)=BS THEN CS=CS+1:CL(I)=8:CS(I)=1
2200 W=RND(10):IF W<4 THEN W=1:CO=0:CN=4:GOTO2300
2210 IF W<7 THEN W=2:CO=3:CN=5:GOTO2300
2220 IF W=9 THEN W=4:CO=2:CN=14:GOTO2300
2230 W=3:CO=3:CN=13
2300 DEFMOVE(I)=SPRITE(CN,5,SP(I),CL(I),1,CO):POSITIONI,WX(I),WY(I):MOVEI:CN(I)=
W
2400 NEXT:GOTO2100
3000 IF MOVE(0)=-1 OR MOVE(1)=-1 OR MOVE(2)=-1 THEN3000
3010 IF NOT((CN(0)=CN(1)) OR (CN(1)=CN(2))) THEN MU=0:W=3:GOSUB6200:GOSUB7100:
GOTO3900
3020 MU=3:IF CN(0)=CN(2) THEN MU=MU+MU
3030 MU=MU*CN(1):W=2:GOSUB6200
3100 W=MU*BT:MO=MO+W:W$=STR$(W):W$=RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):X=13:IF LEN(W$)=5THEN X=
12
3110 LOCATEX,18:PRINTW$
3200 GOSUB7000:GOSUB6100
3900 IF MO<1 THEN5000
3910 IF MO>30001 THEN5500
4000 GOTO1000
5000 SPRITEOFF:CLS:LOCATE5,12:PRINT"*** GAME OVER ***":END
5500 SPRITEOFF:CLS:LOCATE9,12:PRINT"ｺﾘｬｰﾏｲｯﾀ ...":END
6000 LOCATE7,22:PRINT"                          ":LOCATE12,18:PRINT"     ":RETURN
6100 LOCATE23,17:PRINT RIGHT$("    "+STR$(MO),4):RETURN
6200 X=11:ONW GOTO6210,6220,6230
6210 W$="        ":GOTO6240
6220 W$=STR$(MU):W$="X"+RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):X=13:GOTO6240
6230 W$="SORRY!"
6240 LOCATE X,14:PRINTW$:RETURN
7000 PLAY"T1Y2M1V5O3GRDREGDA":RETURN
7100 PLAY"T1Y2M1V5O2#GAREDBC":RETURN
```

TINYANのアイデアファイル

PC-6001/mkII.PC-6601

どんなゲームもアイデアしだい!!
今回のファイルにはどんなアイデアがつまっているかな。

by TINYAN

はんばいシミュレーション

設定

朝起きるとたいにゃんは、ソフトショップの店員になっていました。という安易といえばあまりに安易な設定のもとにゲームがはじまります。

(編) なんですか? これは。

「げんこーですけど」

(編) これ、ボツね。

「ど、どーしてですか。たいにゃんいっしょうけんめい考えたのに」

(編) どこがいっしょうけんめいですか。だいたいねえ、今の人たちがこんなものを喜んで読むと思ってるんですか。

「うん」

(編) ……………

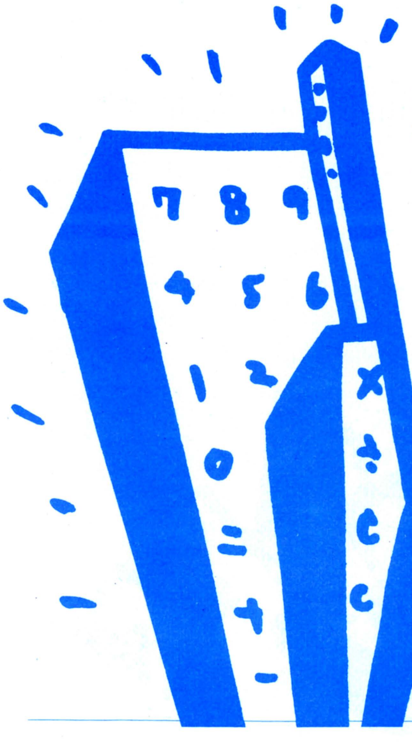
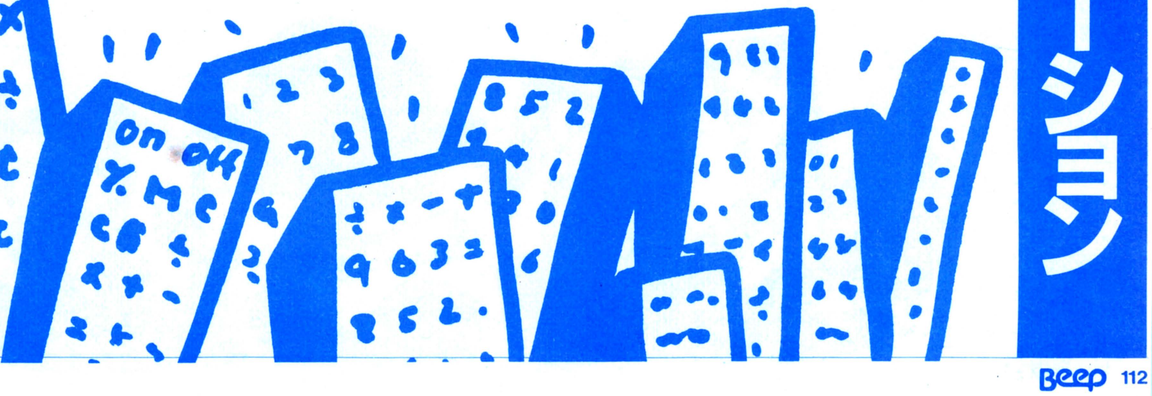
売り方仕入れ方

このゲームは、その名が示すとおり、ソフトを仕入れて売るゲームです。というわけで、あなたは、自分がたいにゃんだと思いこんで、え、思いたくぬぁい。べつにいいですけど。でも、思いこんだほうが、少しはおもしろいかもしれませんよ。では、遊び方です。まず最初に、ソフトを仕入れるためにお金を借りましょう。ただし、とても利率が高いので、むだなお金は借りないようにしておきましょう。

さあ、ソフトの仕入れ方です。1回めは、どのソフトが売れるかなんてぜーんぜんわからないので、自分の勘にたよるしかありません。2回め以後は、前回の売り上げを参考にして仕入れてください。そして、20期がおわった時点でゲーム終了で、そのときの状況によって評価ができます。

あと、こまかい点ですが、表示がでて止まったらスペースキーを押してください。それと、ゲーム中には仕入れ値が上がったりとか、BUGがでたりとか、いろいろなアクシデントがあります。また、今までの売り上げをグラフにして表示してくれる機能もついています。

ゲームのコツをひとつ。10種類あるソフトは、それぞれ、だいたいの売れ方が決まっていて、コンスタントに売れるもの、ある一時期売れるもの、周期的に売れるものなどいろいろですので、どのソフトがどのタイプかを見きわめることが大事ですヨ。

はんばいシミュレーション

1 BLOCK

```
 Name  ﾊﾝﾊﾞｲｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ          No.   1
       mode  2   files  0   pages  2
```

```
10 DIM ZA(10),SI(10),TE(10),ZE(10),SE(10
),UR(10),N$(10),A$(3),A(3)
11 DIM ZU(20,10)
20 FOR I=1 TO 10:READ N$(I),SI(I),TE(I),
UR(I):NEXT
25 FOR I=0 TO 3:READ A$(I),A(I):NEXT
30 KEY 1,"MONEY"
40 KEY 3,"  y"+CHR$(13)
50 N=1:MO=0:SY=30000
60 RESTORE 6000
70 GOSUB 30000
90 GOSUB 1000
100 FOR I=1 TO 10
110 LOCATE 21,I+2:S=ZA(I):GOSUB 3000
120 LOCATE 26,I+2:S=ZE(I):GOSUB 3000
130 NEXT
132 FOR I=1 TO 10:READ SE(I)
134 IF SE(I)>0 THEN SE(I)=SE(I)+INT(RND(
1)*20)
136 NEXT
138 R=INT(RND(1)*10)+1:SE(R)=0
140 CONSOLE 14,1:LOCATE 0,14
150 PRINT:PRINT"しゃっきん は";SY;"円";
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 PRINT:PRINT "MONEY";MO;"円";
180 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 180
190 PRINT:INPUT"しゃっ きん を しますか(y/n)";A$
200 IF A$<>"y" AND A$<>"n" THEN 190
210 IF A$="y" THEN GOSUB 4000
220 PRINT:PRINT"だい";N;" き";
230 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 230
231 IF N<=2 THEN 240
232 PRINT:INPUT"うりあげ ひょうじが ひつようなら ¥ を
 おす";A$
234 IF A$="¥" THEN GOSUB 60000
240 FOR J=1 TO 10
245 LINE(8,J*12+24)-STEP(56,0),3
250 PRINT:PRINTN$(J);" を ちゅうもんしますか (y/n)
";
260 INPUTA$:IF A$<>"y" AND A$<>"n" THEN
250
265 GOSUB 9000
270 IF A$="y" THEN GOSUB 2000
280 LOCATE 21,J+2:S=ZA(J):GOSUB 3000
290 LOCATE 0,14
295 LINE(8,J*12+24)-STEP(56,0),1
300 NEXT
310 FOR J=1 TO 10
320 READ FU,HE
330 UR(J)=UR(J)+INT(RND(1)*FU)-HE+INT(RN
D(1)*10)-6
340 IF UR(J)<0 THEN UR(J)=0
350 NEXT
360 IF RND(1)<.05 THEN UR(RND(1)*10+1)=0
370 FOR J=1 TO 10
371 ZU(N,J)=0
372 ZE(J)=0
375 IF ZA(J)=0 THEN 460
380 UT=UR(J)
390 IF ZA(J)<UT THEN UT=ZA(J)
400 PRINT:PRINTN$(J);" は";UT;"こ うれた";
410 ZA(J)=ZA(J)-UT:ZE(J)=UT:ZU(N,J)=UT
420 MO=MO+UT*TE(J)
430 LOCATE 21,J+2:S=ZA(J):GOSUB 3000
435 LINE(168,J*12+24)-STEP(24,0),3
440 LOCATE 0,14
450 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 450
455 LINE(168,J*12+24)-STEP(24,0),0
460 NEXT
462 RN=RND(1)*4:PRINT:PRINT"あるばいとの ";A
$(RN);"ちゃんに";
463 IF INKEY$="" THEN 463
464 PRINT:PRINTA(RN);"円 ｱﾙﾊﾞｲﾄ だいを はらった
";
465 IF INKEY$="" THEN 465
466 IF MO<A(RN) THEN GOSUB 50000
```

はんばいシミュレーション

2 BLOCK

```
468 MO=MO-A(RN)
470 PRINT:PRINT"MONEY";MO;"円";
480 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 480
490 SY=INT(SY*1.08)
500 PRINT:PRINT"しゃっきん は";SY;"円";
510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 510
520 PRINT:INPUT "しゃっきん を かえしますか (y/n)";A
$
530 IF A$<>"y" AND A$<>"n" THEN 520
540 IF A$="y" THEN GOSUB 4500
550 IF N=20 THEN 10000
560 N=N+1
565 IF RND(1)>N*.03 AND RND(1)>.2 THEN 1
00
570 FOR H=1 TO 10
571 COLOR ,,2:FOR T=1 TO 30:NEXT
572 COLOR ,,1:FOR T=1 TO 30:NEXT
573 NEXT
580 REMOVE:MOUNT 1:FILES
590 ON RND(1)*4+1 GOSUB 20000,21000,2200
0,23000
600 GOTO 90
1000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,15,1,0:COLOR
 1,,1:CLS
1010 PRINT"┌──────────┬┬──────┬──────┬";
1020 PRINT"──────┬──────┐"
1030 PRINT"│     ひんもく││しいれね│ ていか│";
1040 PRINT"ざいこ│ぜんき│"
1050 PRINT"├──────────┼┼──────┼──────┼";
1060 PRINT"──────┼──────┤"
1070 FOR I=1 TO 10
1080 PRINT"│          ││      │      │      
 │"
1090 NEXT
1100 PRINT"└──────────┴┴──────┴──────┴";
1110 PRINT"──────┴──────┘"
1120 FOR I=1 TO 10
1130 LOCATE 1,I+2:PRINTN$(I)
1140 LOCATE 11,I+2:S=SI(I):GOSUB 3000
1150 LOCATE 16,I+2:S=TE(I):GOSUB 3000
1160 NEXT
1999 RETURN
2000 PRINT:INPUT"いくつ ちゅうもんしますか";KK$
2010 V=VAL(KK$)
2020 IF V<0 THEN 2000
2030 IF V*SI(J)<=MO THEN 2100
2040 PRINT:PRINT"そんなに たくさん かえません とりけすなら
0こです";
2041 IF INKEY$="" THEN 2041
2050 PRINT:PRINT INT(MO/SI(J));"こ までなら
かえますよ";
2051 FOR UU=1 TO 500:NEXT
2060 GOTO 2000
2100 IF SE(J)>=V THEN 2200
2110 V=SE(J)
2115 IF V=0 THEN PRINT"ぜんぜん ありませんでした"
;:GOTO 2130
2120 PRINT:PRINTV;"こ しか ありませんでした";
2130 FOR T=1 TO 400:NEXT
2200 MO=MO-V*SI(J)
2210 ZA(J)=ZA(J)+V
2220 LOCATE 0,14
2230 RETURN
3000 S$=STR$(S):S$=RIGHT$("   "+S$,4):PRI
NT S$;:RETURN
4000 INPUT"いくら かりますか";KK$
4010 V=VAL(KK$)
4020 IF V<=0 THEN 4000
4030 SY=SY+V:MO=MO+V
4040 RETURN
4500 PRINT:INPUT"いくら かえしますか";KK$
4510 V=VAL(KK$)
4520 IF V<0 THEN 4500
4530 IF MO>=V THEN 4600
4540 PRINT"おかね は そんなにないよお";
4550 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4550
4560 GOTO 4500
4600 MO=MO-V:SY=SY-V
4610 IF SY<0 THEN MO=MO-SY:SY=0
4620 RETURN
```

はんばいシミュレーション

3 BLOCK

```
5000 DATA "しょっぷりふた",2880,4800,30
5001 DATA "    ないふぉす",3180,4800,30
5002 DATA "なつみのLib1",840,1200,50
5003 DATA "あきみのLib2",850,1200,20
5004 DATA " EF0RMN ",2400,4000,10
5005 DATA "    ぜびうつ",2100,3500,10
5006 DATA "    AX-3 ",1980,2800,10
5007 DATA "のぶたのいしょ",2020,3500,10
5008 DATA "おにおんAX-5",2130,2800,5
5009 DATA "わくせいめひうす",3200,4800,3
5500 DATA  ゆう,11020
5501 DATA あけみ,15403
5502 DATA  ねむ,13020
5503 DATA  みこ,30500
6000 DATA 500,500,500,500
6001 DATA 500,500,500,500,500,500
6005 DATA 60,0 ,0,0,20,0,0,0
6006 DATA 30,0,0,0,0,0
6007 DATA 0,0,0,0,0,0
6010 DATA 100,20 ,30,0
6011 DATA 30,30,30,30,0  ,0
6015 DATA 40,0 ,0,0,10,5,0,0
6016 DATA 30,0,0,0,0,0
6017 DATA 0,0,0,0,0,0
6020 DATA 100,20 ,5 ,0
6021 DATA 30,30,30,30,0  ,0
6025 DATA 30,0 ,0,0,10,5,0,0
6026 DATA 30,0,0,0,0,0
6027 DATA 0,0,0,0,0,0
6030 DATA 100,0 ,30,0
6031 DATA 30,30,30,30,50 ,0
6035 DATA 40,0 ,0,0,10,5,0,0
6036 DATA 20,10,30,0,0,0
6037 DATA 0,0,0,0,0,0
6040 DATA 100,0 ,5 ,10
6041 DATA 30,30,30,30,50 ,0
6045 DATA 30,5 ,0,0,10,5,0,0
6046 DATA 20,10,30,0,0,0
6047 DATA 0,0,0,0,0,0
6050 DATA 100,0 ,30,10
6051 DATA 30,30,30,30,50 ,0
6055 DATA 20,10,0 ,0 ,10,5,20,5
6056 DATA 10,10,30,0,0,0
6057 DATA 0,0,0,0,0,0
6060 DATA 100,0 ,5 ,10
6061 DATA 30,30,30,30,300,0
6065 DATA 10,10,10,0,10,5,10,5
6066 DATA 10,10,20,10,30,0
6067 DATA 0,0,0,0,0,0
6070 DATA 100,0 ,30,10
6071 DATA 30,30,30,30,30 ,0
6075 DATA 10,10,20,0,10,5,10,5
6076 DATA 10,10,20,10,30,0
6077 DATA 0,0,0,0,0,0
6080 DATA 100,0 ,5 ,30
6081 DATA 30,30,30,30,20 ,0
6085 DATA 10,40,40,0,10,5,10,5
6086 DATA 10,10,10,10,30,0
6087 DATA 0,0,0,0,0,0
6090 DATA 100,0 ,30,30
6091 DATA 30,30,30,30,10 ,200
6095 DATA 10,10,70,0,10,5,10,5
6096 DATA 10,10,10,10,20,10
6097 DATA 30,0,0,0,0,0
6100 DATA 0,100 ,5 ,30
6101 DATA 9,6,1,12,20,200
6105 DATA 10,10,30,0 ,10,7,10,5
6106 DATA 10,10,10,10,20,10
6107 DATA 30,0,5,0,0,0
6110 DATA 0,100 ,30,40
6111 DATA 9,5,3,13,10,0
6115 DATA 10,10,20,5 ,10,7,10,5
6116 DATA 10,10,10,10,10,10
6117 DATA 30,0,100,0,0,0
6120 DATA 0,100 ,5 ,50
6121 DATA 9,7,4,15,7 ,0
6125 DATA 10,10,20,10,10,7,10,5
6126 DATA 10,10,10,10,10,10
6127 DATA 20,10,100,0,0,0
6130 DATA 0,100 ,30,50
```

はんばいシミュレーション 4 BLOCK

```
6131 DATA 8,6,5,17,6 ,0
6135 DATA 10,10,20,10,10,7,10,5
6136 DATA 10,10,10,10,10,10
6137 DATA 10,10,10,10,200,0
6140 DATA 0,100 ,50,20
6141 DATA 8,5,4,16,6 ,0
6145 DATA 10,10,10,40,10,7,10,5
6146 DATA 10,10,10,10,10,10
6147 DATA 10,10,10,30,100,10
6150 DATA 0,100 ,30,100
6151 DATA 7,4,3,13,5 ,0
6155 DATA 15,0 ,15,20,10,7,10,5
6156 DATA 10,10,10,10,10,10
6157 DATA 10,10,10,50,10,30
6160 DATA 0,100 ,5 ,70
6161 DATA 6,5,5,15,22,0
6165 DATA 10,10,15,23,10,7,10,5
6166 DATA 10,10,10,10,10,10
6167 DATA 10,10,10,50,10,50
6170 DATA 0,100 ,30,30
6171 DATA 5,6,6,16,4 ,0
6175 DATA 30, 0,25, 0,20,0,10,0
6176 DATA 20, 0,20, 0,20, 0
6177 DATA 20, 0,20, 0,20, 0
6180 DATA 0,100 ,5 ,20
6181 DATA 4,6,4,13,5 ,0
6185 DATA 10,10,26,83,10,7,10,5
6186 DATA 10,10,10,10,10,10
6187 DATA 10,10,10,50,10,50
6190 DATA 0,100 ,30,10
6191 DATA 3,6,3,14,3 ,0
6195 DATA 5 ,10,24,99,10,7,10,5
6196 DATA 10,10,10,10,10,10
6197 DATA 10,10,10,50,10,50
9000 MM=INT(MO/10000)
9010 MM$=STR$(MM)
9020 MM$=RIGHT$(MM$,LEN(MM$)-1)
9030 KEY 2,MM$+"まん"
9040 FR=FRE("")
9050 RETURN
```

```
10000 PRINT:PRINT"けっさん ほうこく";
10010 FOR I=1 TO 1000:NEXT
10020 PRINT:PRINTMO-SY;"円 でした";
10030 FOR I=1 TO 1000:NEXT
10035 CONSOLE 0,15
10040 IF MO-SY<0 THEN 11000
10050 IF MO-SY<50000 THEN 10090
10060 IF MO-SY<100000 THEN 10095
10080 PRINT:A$="  えらいっ きみと かちょうに しようじゃな
いか":GOSUB 40000:END
10090 PRINT:A$="  まあ いいだろう くびには しない":G
OSUB 40000:END
10095 PRINT:A$="  きみは かかりちょうに しょうしんだ":G
OSUB 40000:END
11000 PRINT:A$="      きみは くびだ !!!":GOSU
B 40000
11010 END
20000 IF N$(7)="マイクロ ターン" THEN 24000
20010 PRINT:PRINT"ある じじょうにより AX-3は マイク
ロ ターン と";
20020 FOR T=1 TO 1000:NEXT
20030 PRINT:PRINT"なまえの へんこうを おこないました";
20040 FOR T=1 TO 600:NEXT
20050 N$(7)="マイクロ ターン":RETURN
21000 PRINT:PRINT"しいれね が かわりました";
21010 FOR T=1 TO 500:NEXT
21020 R=INT(RND(1)*10)+1
21030 DT=INT(RND(1)*16)-5:DT=DT*10:IF DT
=0 THEN 21030
21040 SI(R)=SI(R)+DT
21050 IFSI(R)<TE(R)*.5ORSI(R)>TE(R)*.9 T
HEN SI(R)=SI(R)-DT:GOTO21030
21051 LINE(88,R*12+24)-STEP(24,0),3
21055 PRINT:PRINTN$(R);" の しいれねは";ABS(DT
);"円 ";
21060 IF DT>0 THEN PRINT"あがりました";:GOTO
21080
21070 PRINT"さがりました";
21080 FOR T=1 TO 2222:NEXT
21090 RETURN
```

はんばいシミュレーション 5 BLOCK

```
22000 PRINT:PRINT"ていか が かわりました";
22010 FOR T=1 TO 500:NEXT
22020 R=INT(RND(1)*10)+1
22030 DT=INT(RND(1)*31)-10:DT=DT*10:IF D
T=0 THEN 22030
22040 TE(R)=TE(R)+DT
22050 IFTE(R)<SI(R)*.9 THEN TE(R)=TE(R)-
DT:GOTO22030
22051 LINE(128,R*12+24)-STEP(24,0),3
22055 PRINT:PRINTN$(R);" の ていかは";ABS(DT)
;"円 ";
22060 IF DT>0 THEN PRINT"あがりました";:GOTO
22080
22070 PRINT"さがりました";
22080 FOR T=1 TO 2222:NEXT
22090 RETURN
23000 R=INT(RND(1)*10)+1
23005 LINE(168,R*12+24)-STEP(24,0),3
23010 PRINT:PRINTN$(R);" に、BUGがでました";
23020 FOR T=1 TO 999:NEXT
23030 PRINT:PRINT"ぜんぴん かいしゅうです";
23040 FOR T=1 TO 888:NEXT
23050 MO=MO+SI(R)*ZA(R):ZA(R)=0
23060 RETURN
24000 ON RND(1)*3+1 GOTO 21000,22000,230
00
30000 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,15,1,0:COLO
R 1,,1:CLS:PLAY"s8m8o6l64"
30010 A$="   この GAME は FICTION であり":GOS
UB 40000
30020 A$="   GAME に でてくる GAME は ":GOSUB
 40000
30030 A$="   じつざいの ものとは いっさい":GOSUB 40
000
30040 A$="   かんけい ありません ":GOSUB 40000
30050 A$="   と、いちおうは いっておこう":GOSUB 40000
30051 A$="   それと かんけいないけど Disk は いい !":
GOSUB 40000
30052 A$="   えいごなんて どぁっい きらいだあ":GOSUB
 40000
```

```
30053 A$=".  .  .  --- --- ---  .  .  ."
:PRINT:GOSUB 40000
30059 FOR I=1 TO 300:NEXT
30060 PRINT:A$="      START SPACE KEY":GO
SUB 40000
30065 LINE(128,96)-(RND(1)*255,RND(1)*18
0),RND(1)*4+1
30070 IF INKEY$<>" " THEN 30065
30080 RETURN
40000 LOCATE 0,14
40010 FOR I=1 TO LEN(A$)
40020 B$=MID$(A$,I,1)
40030 IF B$=" " OR B$="゛" OR B$="、" THEN
 FOR J=1 TO 50:NEXT:GOTO 40050
40040 B7=ASC(B$):B7=B7-INT(B7/30)*30+50:
PLAY "n"+STR$(B7)
40050 PRINTB$;:NEXT
40060 PRINT
40070 RETURN
50000 NR=A(RN)-MO
50010 PRINT:PRINT"おかねが たらないよお";
50020 IF INKEY$="" THEN 50020
50030 PRINT:PRINTNR;"円 の しゃっきん を しました!";
50040 IF INKEY$="" THEN 50040
50050 SY=SY+NR:MO=MO+NR
50060 RETURN
60000 SCREEN 2,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLO
R 1,,1:CLS
60010 FOR JJ=1 TO 10:CLS:LOCATE 14,0:PRI
NTN$(JJ)
60011 LOCATE 0,1:PRINT"80"
60012 LOCATE 0,4:PRINT"60"
60013 LOCATE 0,7:PRINT"40"
60014 LOCATE 0,11:PRINT"20"
60015 LOCATE 0,14:PRINT"00"
60020 LOCATE 0,15:PRINT"      5      10
    15      20 ";
60030 D=ZU(1,JJ):IF D>80 THEN D=80
60040 PSET(16,(80-D)*2+12),1
60050 FOR II=2 TO N-1
```

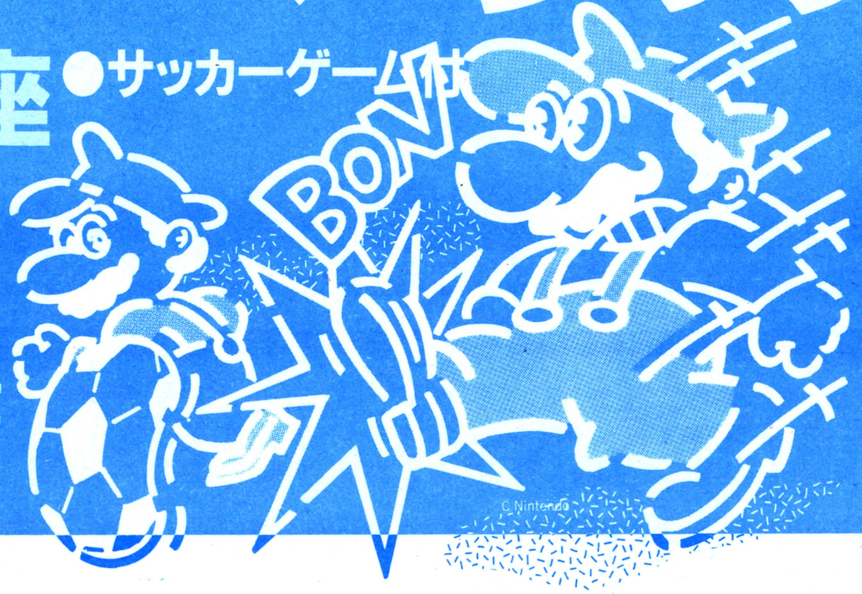
はんばいシミュレーション 6 BLOCK

```
60060 D=ZU(II,JJ):IF D>80 THEN D=80
60070 LINE-(II*12+4,(80-D)*2+12),1
60080 NEXT
60090 IF INKEY$="" THEN 60090
60100 NEXT
60110 GOSUB 1000
60120 FOR I=1 TO 10
60130 LOCATE 21,I+2:S=ZA(I):GOSUB 3000
60140 LOCATE 26,I+2:S=ZE(I):GOSUB 3000
60150 NEXT
60160 CONSOLE 14,1:LOCATE 0,14
60170 RETURN
```

ファミリーベーシック つめこみ講座●サッカーゲーム付

ファミリーコンピュータ

KAZ



はじめに

任天堂のファミリーコンピュータは、とてもグッドなマシンである。カセットポンで多彩なゲームが楽しめるし、ファミリーベ」シックを加えれば、自分のゲームを簡単なベーシックで組むことができる。キャラクターがはじめから設定されていることや、スプライトの指定などが容易に行えることで、リアルタイムゲームでもけっこうおもしろいものが作れる。

しかし、このベーシック、残念なことにユーザー用のメモリが1982バイトしかない。こんど出たV3にしても4Kである。これではすぐ〝OMエラー〟つまり、メモリ不足となってしまう。そこで、小さなメモリにより長いプログラムをつめこんでしまうためのノウハウを、ない頭をしぼって考えてみた。ファミリーベーシックユーザーの参考になれば幸いである。

I BGグラフィック活用

ファミリーベーシックのカートリッジには、ベーシック本体のほかに、カリキュレータボード、ミュージックボード、メッセージボード、BGグラフィックのプログラムが入っている。このなかでも、ベーシックで直接利用できるのが、BGグラフィックである。

このツール（道具）で絵を描いておいて、ベーシックプログラム中の〝VIEW〟という命令を使えば、画面の背景として利用できる。つまり、プログラミングは、動くキャラクターについてのみ行えばよいので、より大きなプログラムを作ることができるわけだ。

しかし、BGグラフィックのデータは、ファミリーベーシックの電源を切ると、プログラムと違って失われてしまう（プログラムは、ベーシックカートリッジに電池を入れ、バックアップスイッチをONにすれば、保存される）。したがって、絵を描いたらカセットテープにセーブ（録音）しておき、プログラムを実行する前にロード（再生）しておく必要がある。これは不便であるが、いたしかたないところである。

今回、おまけ（といっても、なかなかおもしろいと思う）につけたゲームも、メモリ不足のためBGグラフィックを利用している。データシートにしたがって背景をBGグラフィックで描き、セーブしておいていただきたい。

II プログラムも書き方しだい

ベーシックのプログラムを書くときに、できるだけつめこむためのテクニックを、いくつか紹介してみよう。

●つめてよいスペース、だめなスペース

プログラムリストを見ると、文字の間になにもないところが何カ

表1

```
GOTO———&H80
GOSUB——&H81
RUN————&H82
RETURN—&H83
※&Hは16進数を表す
```

例1

```
10 PALETS␣0,12,12,15,18
20 PALETB 1,28,32,18,5
```

└スペースを入れなくてはならない

※␣はスペースを表す

例2

```
10 INPUT␣A
20 IF␣A=0␣THEN 10
```

スペースをつめて以下のようにしてよい

```
10 INPUTA
20 IFA=0THEN10
```

例3

```
10 ORANGE=300
```

OR（オア）という命令で始まっているのでダメ

所もある。これがスペースである。ファミリーベーシックでは、各命令を1バイトの中間コード(表1)に置きかえているので、後ろはつめてもよい。しかし、PALETBとPALETSだけは例外で、1文字分スペースを入れる必要がある(例1)。プログラム中の数字も、識別用のコードと16進数で示されているので、前後にスペースを入れる必要はない(例2)。なお、行番号のあとのスペースは、自動的につけられる。

　では、スペースは何のために必要なのだろうか? それは、変数名の判別のためである。ファミリーベーシックでは、変数名は頭から2文字を識別してくれて、255文字まで許されている。この変数名は、ベーシックの命令と同じスペルではじまってはいけない(例3)。そこでこの変数名がどこまでかを調べるために、ターミネータといわれる区切り記号が必要となり(例4)、変数のすぐあとに命令文がくる場合、区切り記号としてスペースが必要になるのだ(例5)。

●マルチステートメント。みにくいけれど便利なやつ

　1行に多くの命令をコロン:で区切って書くことを、マルチステートメントという。これで、1行に255文字?(コマンドは1バイトに変更され、数字は3バイトになるので、リスト上の255文字ではない)のプログラムが可能になる。ベーシックは、行番号がひとつ増えると、その行のプログラム以外に行の長さ、行番号、行末のしるしで4バイトずつメモリがくわれ、実行速度も多少遅くなってしまう。よって、1行にできるだけ多くの命令をつめこむ方が有利になるわけである。ところが命令によっては、それ以降にプログラムが書けない場合がある。GOTO文やDATA文、IF文で条件にあてはまらない場合である。

　そこで、すでにあるプログラム

例4

A□←変数の次の1文字は
↑
変数名

- ターミネータ→ ␣ : ,
- 算術演算子→ + - * /
- 関係演算子→ = <> >< >= <=
- 代入文→ =
- 行末

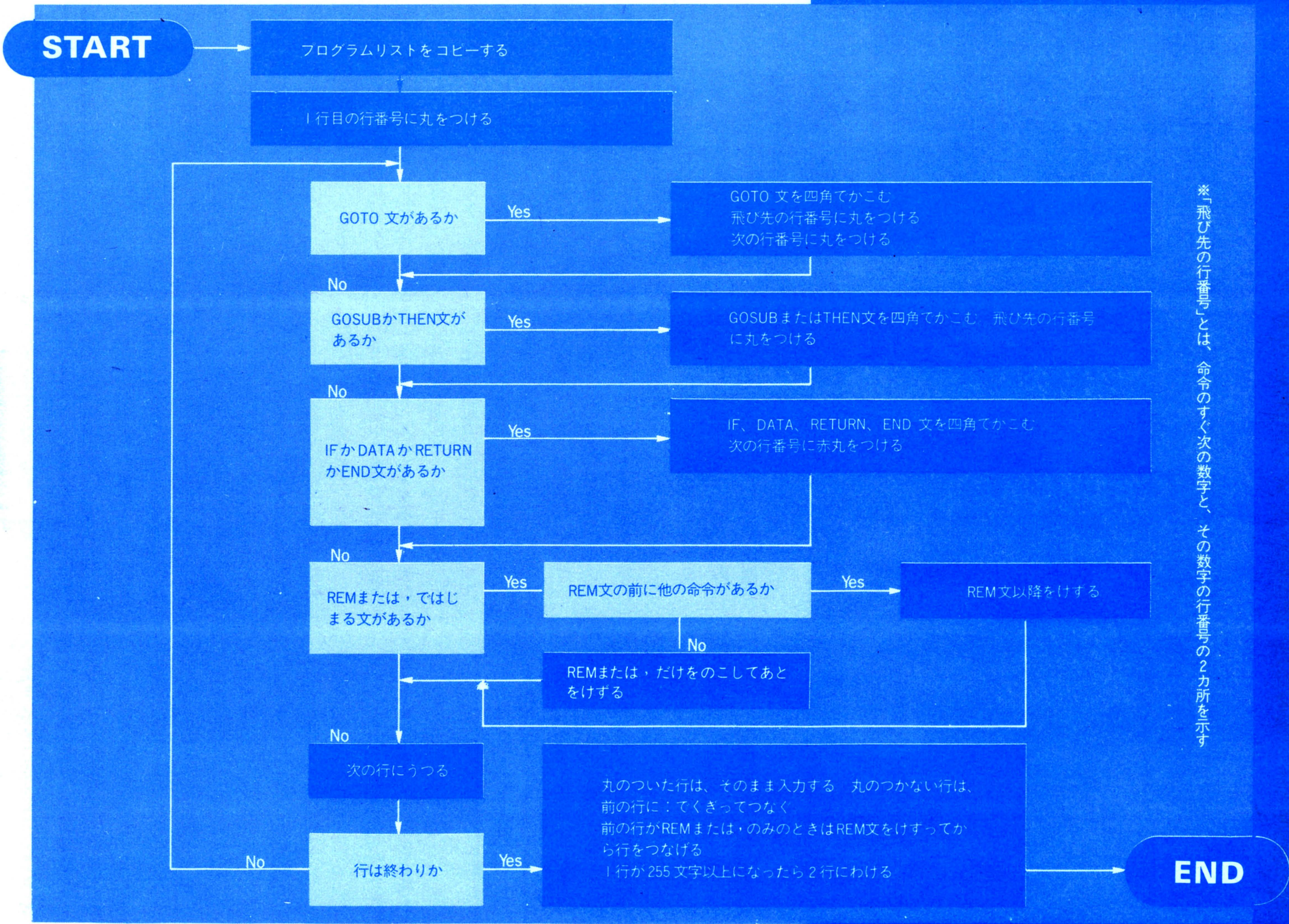
のいずれかである必要がある

例5

A␣AND␣B→A␣ANDB OK

AANDB ダメ　　AAND␣B ダメ

表2



※「飛び先の行番号」とは、命令のすぐ次の数字と、その数字の行番号の2カ所を示す

（雑誌の掲載プログラムなど）をマルチステートメント化する方法をフローチャート（流れ図）風に示そう（表2・例6）。このとき、1行は255文字なので、それをこえる場合は2行に分ける必要がある。

人間にはゴチャゴチャと見にくいが、短くつまったプログラムになり、メモリも少なくてすむわけだ。

●REM文にはご遠慮願おう

プログラムリストのなかに、ときどきダブルクォーテーション〝〟で囲まれたところ以外に出てくる、アポストロフィ'やREMという命令が入っている場合がある。これは、この命令以降は注釈文（プログラムの説明など人間がわかりやすいようにつけるコメントで、プログラム上では何の意味もない）であるということを意味するもので、メモリ不足となった場合は、この命令以降をけずってしまうことで、多少のメモリが得られる。

行番号のすぐあとに、REMや'がきた場合には、その行は必要ないことになる。しかし、他の行からその行へGOTO、GOSUBなどの命令で飛んでくる可能性があるので、表2の手順で、その行が必要かどうか確かめておかなければならない。もしその行に赤丸がつかなければ、その行は必要ないのでけずってしまう（例7）。

III 変数ア・ラ・カルト

ファミリーベーシックでは、数値変数（1、2、3などの数値を入れる変数）と文字変数（A、B、Cなどの文字を入れる変数）が使用可能で、これらを使用すると、プログラムエリアの後のユーザーメモリに値をおく場所がとられていく。あまり多くの変数を使うと、プログラムが入るエリアが少なくなってしまうので注意が必要である。

●変数名は短くしよう

ファミリーベーシックでは、変数名は頭2文字を判別し、255文字まで許されていることは前にも書いたが、その文字数だけプログラムエリアをくっていくので、短いにこしたことはない。変数名はA～Zの1文字にすることをおすすめする。あまりわかりやすくないが、省メモリ第一である。

●ワーク変数は共用しよう

1文字でつけた変数の使用状況を、別紙に書きとめておくと便利である。値をずっととっておく必要がないときは、同じ変数を再利用する方が省メモリになるからである（例8）。

（ワーク変数とは、その値をずっと保つ必要がない変数のことで、計算途中の値を仮にしまっておくときなどに使う変数のことである）

●メモリイータ・文字変数をうまく使おう

文字列を入れる文字変数は、たとえ1文字しか利用しなくても、変数エリアに36バイトのメモリを占めてしまう。文字変数はできるだけ使用しないようにしたほうがよい。

おまけプログラムにも文字変数を1ヵ所使っているが、このくらいならば効率もまあまあだと思う。

●変数を数値がわりにして、プログラム中で使用しよう。

前述のように、プログラム中の数値はまず数値コード、次に16進数2バイトの計3バイトで示されるが、これは、0や1などの場合も同じで、必ず3バイト占めてしまう。

ところが、数値を変数で与えれば1バイトですんでしまう。スプライトの設定では、0、1などを多用するのでかなりメモリを得(とく)できる。ただし、そのために変数を使う分メモリを余分（値を定めるプログラムの長さと、変数エリアに変数が占めるメモリで10バイト）に使い、また、その変数のすぐ次に命令がくる場合、スペースをあける必要があるので差し引き1バイトの得、変数の次が、〝,〟、〝)〟、行末のときは2バイトの得となるので、損得をよく考えて使うべきだろう（例9）。

おまけプログラムでも、最初の行でXは0、Yは1の定数として使用している。

IV マシン語という手もあるが…

ファミリーコンピュータは、6502LIKE(ライク)（6502というCPUによく似た）のマシン語で走っているらしいし、PEEK、POKE、CALLなどの、マシン語を操作できる命令も用意されている。たしかに、マシン語でプログラムを組んだ方が、ベーシックで組むより、高速でコンパクトにプログラミングできるだろうが、そのためのツールがないことと、スプライトやジョイスティック関係の処理方法が公開されていないため、マシン語によるプログラミングは困難であろう。このあたり

例6

```
(10) CLS
20 FORA=1TO10
(30) READB
40 [IF]B=0[THEN](30)
(50) [GOSUB](100)
60 NEXT
70 PRINT"END"
80 END
(90) DATA9,0,8,7,6,0,5,4,3,2,1,0,2,3
(100) PRINT"DATA=";B
110 RETURN
```

表2の手順にしたがってチェックしていくと、まず10行に○、40行のIF、THENに□、THENの次の30と行番号30に○、そして次の行50に○がつく。以下50行で100に○、DATA文がある90行と次の行100に○がつく。

○がついた行が残るようにつめると、下のプログラムになる。○がつかない行は、なくなることになる。例では、18バイトの節約になった。

```
10 CLS:FORA=1TO10
30 READB:IFB=0THEN30
50 GOSUB100:NEXT:PRINT"END":END
90 DATA9,0,8,7,6,0,5,4,3,2,1,0,2,3
100 PRINT"DATA=";B:RETURN
```

例7

```
10 CLS:REM ｶﾞﾒﾝ ｹｽ →10 CLS
20 'ｼｮｷｶ
```

→｛もし、どこかで20行を呼んでいなければこの行は不要（表2の手順で処理して、20行に丸がつかなければ）

例8

```
100 A=STRIG(0)
      ⌇  プレイヤー1の処理
200 A=STRIG(1)
      ⌇  プレイヤー2の処理
```

変数Aの再利用

例9

```
10 DEFSPRITE0,(0,0,0,0,0)=CHR$(219)
20 DEFSPRITE1,(0,0,0,0,0)=CHR$(220)
```

↓　実行後プログラムサイズ76バイト

変数Xを数値0のかわりに使う

```
10 X=0:DEFSPRITEX,(X,X,X,X,X)=CHR$(219)
20 DEFSPRITE1,(X,X,X,X,X)=CHR$(220)
```

実行後プログラムサイズ64バイト

※12バイトの得

は、任天堂にも内部の公開等を期待したいところである。

Ⅴ 終わりに

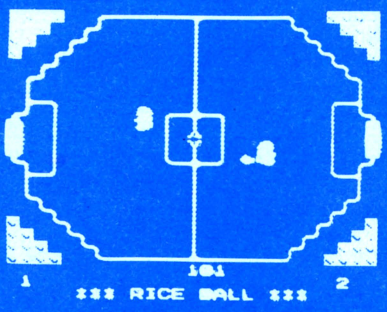
おまけにサッカーゲームを付けた。BGグラフィックでデータシートにしたがって背景を描いてから、ベーシックプログラムを入力してほしい。RUNさせるまえに、両方ともカセットにセーブすることを忘れないように。このプログラムもメモリいっぱいなので、余分な空白などあけずにリストどおり入力してもらいたい。

遊び方　このゲームはふたり用である。プレイヤー1は、右のマリオ（青）を、プレイヤー2は左のマリオ（オレンジ?）を✚ボタンであやつる。ボールのそばによると、ドリブルモードとなり、Ⓐボタンを押すとななめ上へキック、Ⓑボタンを押すとななめ下へキックする。このとき、ある程度自分のゴールから離れないと、キックできないようになっており、さらに、相手ゴール近くと画面の上下では、動ける範囲が制限されているので注意してほしい。

一方、ドリブルしている相手の少し上からボールに近づくと、ボールを横どりすることもできる。ドリブル中のプレイヤーは、動く速さが半分になるのでここでも注意が必要である。

ゲーム時間は、約2分間、下中央の数字が0になるとゲームオーバーである。ゲームスタート、リスタートは、パドル1のスタートボタンを押せばよい。翼クンと小次郎クンになったつもりでファイトしてもらいたい。

小さいメモリに多くのプログラムをつめこむテクニックは、パズル的なおもしろさがありなかなか楽しめる。いつOMエラーがでるかとハラハラしながらプログラム……。ゾッとするほどファミリーコンピュータは、グッドなマシンである。



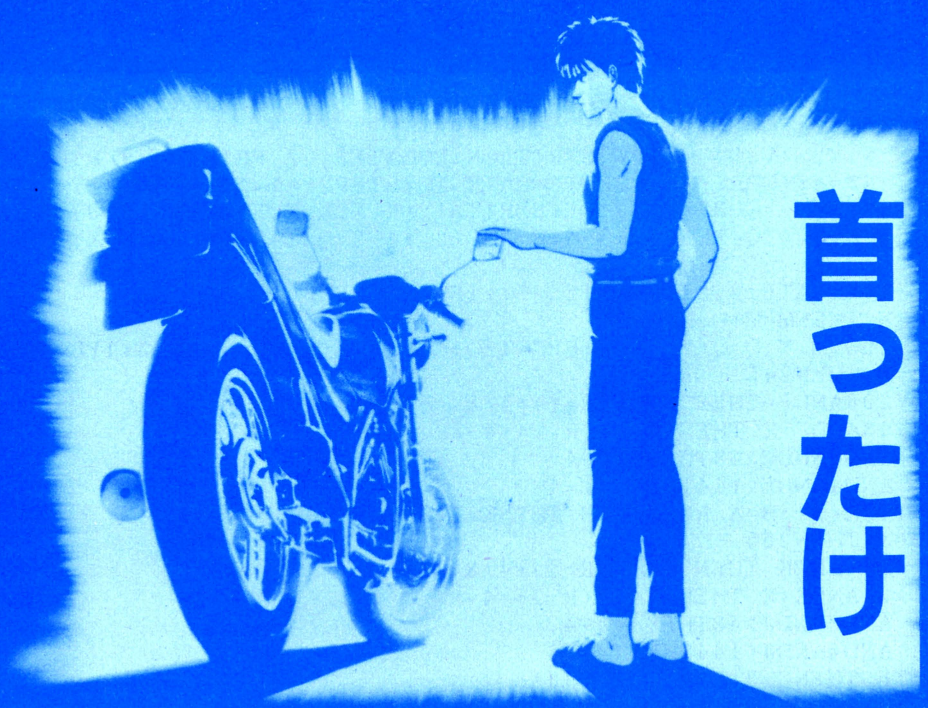
ファミコンでサッカー　おまけというにはオモシロすぎる!!

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I41	I41	I41	I41			K70	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K20	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L00			I41	I41	I41	I41	
1	I41	I41	I41			K70	L20							K60							L10	L00			I41	I41	I41	
2	I41	I41			K70	L20								K60								L10	L00			I41	I41	
3	I41			K70	L20									K60									L10	L00			I41	
4			K70	L20										K60										L10	L00			
5		K70	L20											K60											L10	L00		
6		K60												K60												K60		
7		K40	K50	K00										K60										K70	K50	K30		
8	K70	L20		K60								K70	K50	K00	K50	L00								K60		L10	L00	
9	L30			K60								K60		K60		K60								K60			L70	
10	L40			K60								K60		I50		K60								K60			L40	
11	L50			K60								K60		K60		K60								K60			M00	
12	L10	L00		K60								L10	K50	K00	K50	L20								K60		K70	L20	
13		K40	K50	L20										K60										L10	K50	K30		
14		K60												K60												K60		
15		L10	L00											K60											K70	L20		
16			L10	L00										K60										K70	L20			
17	I41			L10	L00									K60									K70	L20			I41	
18	I41	I41			L10	L00								K60								K70	L20			I41	I41	
19	I41	I41	I41			L10	L00							K60							K10	L20			I41	I41	I41	
20	I41	I41	I41	I41			L10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K10	K50	K50	K50	K50	K50	K50	L20			I41	I41	I41	I41	

```
10 CLS:X=0:Y=1:GOTO 900
100 PLAY"T1Y2M1V9O4":VIEW:SPRITEON:LOCATE5,23:PRINT"*** RICE BALL ***";:A$="":FO
RA=X TO7:A$=A$+CHR$(A):NEXT:FORA=X TO7STEP2:A$=A$+CHR$(A+Y)+CHR$(A):NEXT:DEFSPRI
TEX,(X,X,X,X,X)=CHR$(213):DEFSPRITE1,(X,X,X,X,X)=CHR$(209):U=X:V=X:Z=801
200 M=120:N=104:O=RND(2)*8-4:P=RND(2)*4-2:D=146:E=104:F=X:G=X:L=Y:K=Y:C=3:I=86:J
=106:H=2
210 Z=Z-Y:LOCATE12,21:PRINTZ" ";:IFZ=X THEN900
215 IFR=X THENM=M+O:N=N+P
220 SPRITEQ,M,N:Q=Q+Y ANDY:SPRITEQ:A=STICK(X):B=A AND3:IFB THENF=2-B
241 IFB=X THEN245
242 IFD<208ANDF THEN D=D+(R=Y)*4+8
243 IFD>48ANDF=X THEN D=D-(R=Y)*4-8
245 IFA AND8ANDE>48THENE=E-4
246 IFA AND4ANDE<144THENE=E+4
250 A=STICK(Y):B=A AND3:IFB THENK=2-B
251 IFB=X THEN255
252 IFI<184ANDK THEN I=I+(R=2)*4+8
253 IFI>24ANDK=X THEN I=I-(R=2)*4-8
255 IFA AND8ANDJ>48THENJ=J-4
256 IFA AND4ANDJ<144THENJ=J+4
257 IFJ>E THENC=3:H=2:GOTO290
258 C=2:H=3
290 DEFSPRITEC,(X,Y,X,F,X)=MID$(A$,F*8+G*4+Y,4):G=G+Y ANDY:SPRITEC,D,E:DEFSPRITE
H,(Y,Y,X,K,X)=MID$(A$,K*8+L*4+Y,4):L=L+Y ANDY:SPRITEH,I,J:IFR=X THEN370
310 IFR=2 THEN350
320 A=STRIG(X)AND12:IFD<168ANDA THENO=(F*2-Y)*8:P=(A=8)*8+4:R=X:GOTO370
330 R=Y:M=24*F-8+D:N=E+8
340 IFABS(24*K-8+I-M)<8ANDN>J+8ANDN<J+16THEN420
345 GOTO210
350 A=STRIG(Y)AND12:IFI>64ANDA THENO=(K*2-Y)*8:P=(A=8)*8+4:R=X:GOTO370
355 R=2:M=24*K-8+I:N=J+8
360 IFABS(24*F-8+D-M)<8ANDN>E+8ANDN<E+16THEN390
365 GOTO210
370 IFM>D+8ORM<D THEN400
380 IFN>E+8ORN<E THEN400
390 R=Y:M=24*F-8+D:N=E+8:GOTO210
400 IFM>I+8ORM<I THEN500
410 IFN>J+8ORN<J THEN500
420 R=2:M=24*K-8+I:N=J+8:GOTO210
500 B=-Y
512 IFN<68ORN>140THEN520
514 IFM>24THEN517
515 IFN>=96ANDN<=112THEN600
516 O=-O:M=M+O:GOTO210
517 IFM<216THEN210
518 IFN>=96ANDN<=112THEN610
519 GOTO516
520 IFM<64AND(N>=M+112ORN<=88-M)THEN560
530 IFM>179AND(N>=356-M ORN<M-152)THEN570
540 IFN<32ORN>179THENP=-P:N=N+P
550 GOTO210
560 IFN<128THENB=-B
565 GOTO580
570 IFN>128THENB=-B
580 B=B*SGN(O)*SGN(P):O=-O:P=-P:M=M+O:N=N+P:A=B*ABS(O)*SGN(P):O=B*ABS(P)*SGN(O):
P=A:IFABS(O*P)=32THENO=O/2:P=P/2
590 GOTO210
600 V=V+Y:LOCATE23,22:PRINTV;:GOTO620
610 U=U+Y:LOCATE0,22:PRINTU;
620 PLAY"CEGCEG":GOTO200
900 LOCATE8,10:PRINT"PUSH START";:IFSTRIG(X)=Y THEN100
910 GOTO900
```

試写室

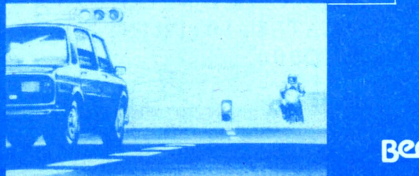


ボビーに首ったけ

おしゃれなシティ感覚アニメーションで、青春しちゃおう！

〈スタッフ〉

製作……角川春樹
原作……片岡義男
監督……平田敏夫
脚本……石森史郎
キャラクターデザイン……吉田秋生
エンディング・キャラクター……わたせせいぞう
設定……真崎 守
プランナー……りんたろう
主題歌・声の出演……野村宏伸
音楽コーディネイター……高桑忠男
石川 光



今までのアニメ映画とはひと味違うのです

ＳＦもの、大冒険ものばかりがもてはやされているアニメーション映画。しかし、違うのですよねぇ。きちんとした青春ものだって、ほら、こんなに素晴らしいアニメ・フィルムに仕上がったじゃありませんか。もちろん「風の谷のナウシカ」や「うる星やつら」、「ルパン三世」だって大好きさ。アニメの醍醐味をたっぷり楽しませてくれたし……。だって実写（実際に人間が演じる映画）じゃ、こういった作品つくれないもんね。

「ボビーに首ったけ」は、実写で十分に作れちゃうお話。それをどうしてアニメにしたかって？

アニメ作家の映像への挑戦だと思うんだ。Ｃ・Ｇやプロモーション・フィルムなど今まで見たこともないような映像がいろいろ出てきたけど、この作品もいろいろの中のひとつに数えていいと思う。

〝吹きぬける風〟がスクリーンに焼きつけられた

原作は片岡義男。サーフィンやオートバイなどという若者の世界を描き続けてる人。「スローなブギにしてくれ」っていう映画がずいぶん前にあったけど、あれも片岡義男の原作だったなあ。けど、実写だった。アニメ映画化は「ボビーに首ったけ」が初めてなのだ。

バイクの好きな高3の男の子がボビー。そんな彼のもとに、ある日突然、手紙が届くんだ。見知らぬ少女からの手紙……。ロマンチックなんだよね。ありふれたストーリーだけど、映像の中を風が吹き抜けていく感じ。片岡義男の小説を読んだ時に受けるアメリカ西海岸ふうのイメージが、スクリーンに焼きつけられている。これにはブッタマゲタ。

少女の手紙は、ボビーに強烈な印象を与えた

「突然ってきらいですか。知らない人からの初めての手紙は、いつも突然に来るものなのです」

春風にのってボビーの元にやってきた手紙は、こういう出だしで始まる。女の子の名前は、中原咲美。岡山に住んでいる彼女が、たまたまバイク雑誌にのったボビーの写真入り体験談を目にした。同じ年なのに、こんなに長距離をツーリングしたなんて、彼女はボビーに新鮮な驚きと、うらやましさを感じてペンをとったんだ。

ボビーは家出しても文通をやめなかったが…

「手紙、読んだよ。サンキュー。女の子だったので少しはうれしいかな。——ぼくのバイクの色はブルーです」

ボビーの返事。岡山と東京の間を、ふたりのうれしさが飛びかう。やがて、ボビーは大学進学を強制する父に反対して家出する。意志の強い男の子なのだ。ボビーに実家から手紙を届けるのは妹・佳子の役目。咲美からの手紙を楽しげに開けるボビー。しかし、いつものように弾んだ雰囲気がない。文面から「さびしい」という悲し気な文字が浮かび上った——

10代のふたりの青春がアニメ映画で輝いた！

ふたりの青春の1コマが、ポップ・アート調に流れるようなタッチで語られていく。10代こそが、人間で一番美しい時期だ。スクリーンを食い入るように見つめながら、確信した。正直いって、ボビーの若いひたむきさに、少女の清らかな手紙に、筆者は首ったけになっちまったのだ。

〝青春アニメ映画〟バンザイ!!

（東映配給 3月9日公開予定）

パンツの穴・花柄畑でインプット

恋のインプットで学園は大騒動

6万人から主演に選ばれた麗子役の志村香ちゃん

ついに「パンツの穴」第2弾の登場なのだ。タイトルは〝花柄畑でインプット〟。うーん、何じゃ何じゃ、どういう意味じゃ⁉

諸君、驚くなかれ。好きになったクラスメイトをくどき落とすためにパソコンが使われたのだ。誠は、ミチルと付き合いたいという大介の願いをかなえてあげるため大介のデータをパソコンにインプット。あらあら不思議、画面に写しだされる恋のテクニック。

パソコン先生のいうとおり、大介はミチルの下駄箱にラブレターをインプット。ミチルは友人の麗子に、大介からのラブレターのことを話し、自分も大介のことが好きだと告白。パソコン様、ほんとうにありがとう、メデタシ、メデタシ。とはいかないのが映画なのだ。ミチルは涙ふきふき転校してしまうはめに。

悲しむ大介を見かねて考えた、誠と麗子のアイデアとは——パソコンもびっくりの面白さだよ。

（東映配給　4月13日公開予定）

哀しい気分でジョーク

バットを握る息子はあと数日の命……

哀しいジョークしかいえない コメディアン・ビートたけし

人気絶頂のビートたけしが、シリアス映画に初めて出演。「戦場のメリークリスマス」にもビートたけしは出てたけど、あの映画、ちょっとむずかしかったかもしれないね。「哀しい気分でジョーク」は、子供も大人も涙しながら見れる悲しいお話なんだ。

不治の病に侵された子供の父親役をビートたけしが演じてるんだけど、TVでギャグを連発している彼からは想像もできない姿を見ることができるよ。この映画、家族や友だち同士で見に行って、感想を語り合うといい。心のせんたくになるよ。

（松竹配給　4月27日公開予定）

BMXアドベンチャー

大人たちには秘密だよ！ 僕らは〝BMX探偵団〟

スリルと興奮と爆笑がギッシリとつまった映画だよ。ハチャメチャさが、とにかく楽しい！

BMX（「E・T」でおなじみになった新しいタイプの自転車、もう知ってるよね）が大好きな3人の少年・少女。そんな彼らが、とてつもない大事件に巻き込まれてしまう。そこで「BMXサイクル探偵団」が結成された。

ギャングも警官も入り乱れての追っかけっこに、空も海も陸も大パニック！ はたして、BMX探偵団はギャングをつかまえることができるか。手に汗にぎりますぞ。

（東宝東和配給　3月春休み公開）

BMXの高度テクニック（ランページ）も見れます。

QUIZ PANIC

今月はMSXマシンを持っている人にはラッキーなパズルだ。コンピュータに入れて遊べるうえに、答えを書いて送れば景品までもらえちゃう。うれしい話じゃないか。もちろんマシンを持っていない人も紙の上で考えてくれればいいから、その点は安心してくれたまえ。

さっそくパズルの説明に入ろう。図1を見てほしい。このパズルはランク1～3からなっていて、1が一番やさしく、3が一番難しい。さてこのパズルの目的だが、左右の青と赤の駒をすべて入れかえてほしいのだ。そして駒の移動については次の規則を守ってもらいたい。

①ひとつのマスには駒はひとつしか入れない。つまり重ねてはいけないのだ。

②駒は自分のいる場所から左右に最高2マスまでしか移動できない。つまり隣のマスにひとつ移動するか、あるいは隣の駒を飛びこえて2マス移動するしかできないのだ。よって駒を飛びこえて移動するときは、当然ふたつや3つの駒の上を飛びこえてはいけない。

③また、飛びこえる駒は、飛びこえられる駒と色が違っていなければならない。同じ色の駒の上は飛びこえられないってことだね。

これだけの説明じゃわかりにくいと思うから、ランク1を例にとって説明しよう。それが図2だ。ひとつの駒が動くごとに1手と数えるから、これは3手で左右が完全に入れかわったことになるね。

◎マシンを持っている人

とにかくプログラムを入力しよう。バグがないのを確認したらプログラムを走らせよう。初めにランクをきいてくるので1～3の数字を入力しよう。さあ、パズル開始だ。

駒の動かし方だが、まず動かしたい駒の上に、白いワクをカーソル移動キーで動かして持っていき、スペースバーを押せば、駒は勝手に動いてくれる。このとき、動けない駒

図1

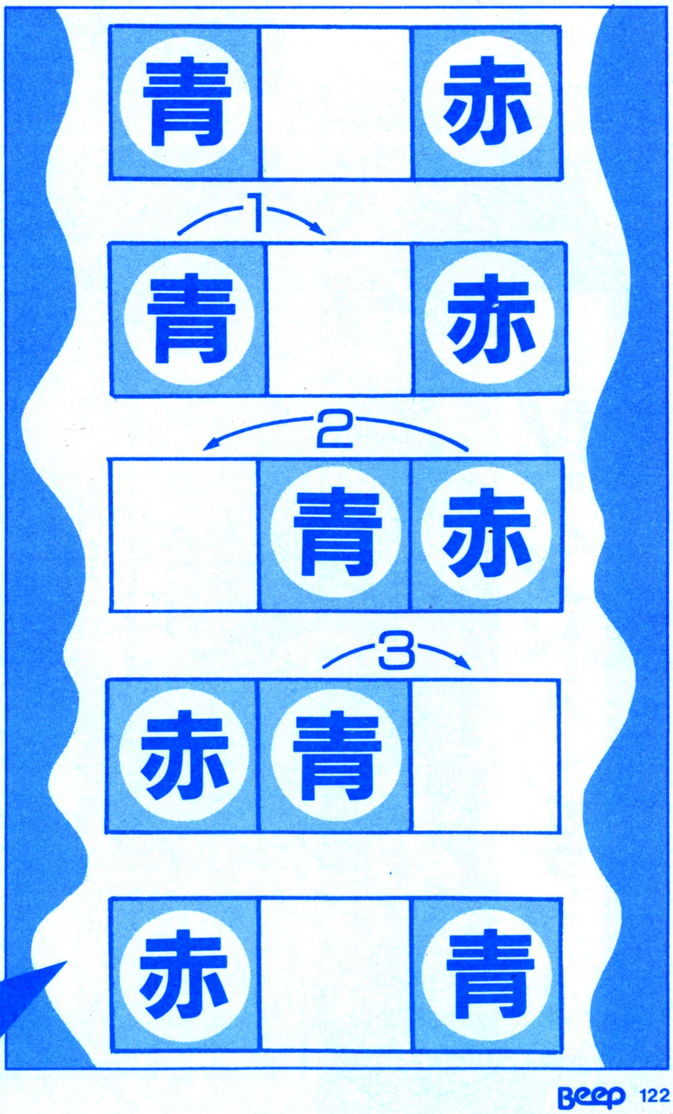


図2

2色パズル

出題　鬼瓦Jr.

MSX用

```
10 '********************
20 ' BEEP PUZZLE
30 '********************
40 DIM A(10)
50 X=5
60 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
70 COLOR 15,1,7
80 SCREEN 2,3
90 FOR J=1 TO 2
100 FOR I=1 TO 32
110 READ SP$
120 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+SP$))
130 NEXT I
140 SPRITE$(J)=S$
150 S$="":NEXT J
160 DATA FF,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,FF,FF,01,01,01,01,01,01,01
,01,01,01,01,01,01,01,FF
170 DATA 00,00,03,0F,1F,1F,3F,3F,3F,3F,1F,1F,0F,03,00,00,00,00,C0,F0,F8,F8,FC,FC
,FC,FC,F8,F8,F0,C0,00,00
180 GOSUB 880
190 FOR I=F TO 4:A(I)=1:NEXT I
200 FOR I=6 TO L:A(I)=2:NEXT I
210 A(5)=3
220 FOR I=32*F-44 TO 32*L-44 STEP 32
230 LINE(I,79)-(I+32,111),15,B
240 IF I<116 THEN C=4 ELSE IF I=116 THEN C=1 ELSE C=8
250 CIRCLE(I+16,95),11,C
260 PAINT (I+16,95),C,C
270 NEXT I
280 GOSUB 990:GOSUB 810
290 ON STICK(0) GOTO 290,290,330,290,290,290,380,290
300 IF STRIG(0)=-1 THEN 430
310 FOR ZZ=1 TO 50:NEXT ZZ
320 GOTO 290
330 IF X=L THEN 290
340 X=X+1
350 GOSUB 810
360 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
370 GOTO 290
380 IF X=F THEN 290
390 X=X-1
400 GOSUB 810
410 FOR ZZ=1 TO 100:NEXT ZZ
420 GOTO 290
430 IF A(X)=3 THEN 290
440 XX=X
450 IF A(XX+1)=3 THEN DD=1:GOTO 500
460 IF A(XX+2)=3 AND A(XX)<> A(XX+1) THEN DD=2:GOTO 500
470 IF A(XX-1)=3 THEN DD=1:GOTO 590
480 IF A(XX-2)=3 AND A(XX)<> A(XX-1) THEN DD=2:GOTO 590
490 GOTO 730
500 CC=A(XX):A(XX)=3
510 GOSUB 820:GOSUB 840
520 FOR J=1 TO DD
530 FOR I=1 TO 32
540 PUT SPRITE2,(XX*32-44+I,79),4*CC,2
550 NEXT I:XX=XX+1:NEXT J
560 A(XX)=CC
570 GOSUB 850:GOSUB 830
580 GOTO 680
590 CC=A(XX):A(XX)=3
600 GOSUB 820:GOSUB 840
610 FOR J=1 TO DD
620 FOR I=1 TO 32
630 PUT SPRITE2,(XX*32-44-I,79),4*CC,2
640 NEXT I:XX=XX-1:NEXT J
650 A(XX)=CC
660 GOSUB 850:GOSUB 830
670 GOTO 680
680 GOSUB 780
690 IF A(5)<>3 THEN 290
700 H=0:FOR I=F TO 4:IF A(I)<>2 THEN H=1
710 NEXT I
720 IF H=0 THEN 1050 ELSE 290
730 DRAW"BM85,160":PRINT#1,"ｳｺﾞｹﾏｾﾝ !!"
740 FOR J=1 TO 8:BEEP:NEXT J
750 LINE(85,160)-(180,170),1,BF
760 GOSUB 780
770 GOTO 290
780 K=K+1
790 LINE(105,55)-(170,65),1,BF
800 DRAW"BM105,55":PRINT#1,K"ﾃﾒ":RETURN
810 PUT SPRITE1,(X*32-44,79),15,1:RETURN
820 PUT SPRITE2,(XX*32-44,79),4*CC,2:RETURN
830 PUT SPRITE2,(0,0),1,3:RETURN
840 LINE(XX*32-43,80)-(XX*32-13,110),1,BF:RETURN
850 CIRCLE(XX*32-28,95),11,4*CC
860 PAINT (XX*32-28,95),4*CC,4*CC
870 RETURN
880 DRAW"BM70,30":PRINT#1,"BEEP PUZZLE NO.1"
890 LINE(65,25)-(200,40),15,B
900 DRAW"BM90,120":PRINT#1,"RANK(1-3)?"
910 DRAW"BM90,140":PRINT#1,"1 EASY"
920 DRAW"BM90,160":PRINT#1,"2 MIDIUM"
930 DRAW"BM90,180":PRINT#1,"3 DIFFICULT"
940 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 940
950 IF Z$="1" THEN F=4:L=6:R$="EASY":RETURN
960 IF Z$="2" THEN F=3:L=7:R$="MIDIUM":RETURN
970 IF Z$="3" THEN F=2:L=8:R$="DIFFICULT":RETURN
980 GOTO 940
990 LINE(90,120)-(180,190),1,BF
1000 IF Z$="1" THEN DRAW"BM98,130"
1010 IF Z$="2" THEN DRAW"BM90,130"
1020 IF Z$="3" THEN DRAW"BM78,130"
1030 PRINT#1,"RANK:";R$
1040 RETURN
1050 DRAW"BM70,160":PRINT#1,"ｵﾒﾃﾞﾄｳ !! ｶﾝｾｲ !!"
1060 DRAW"BM70,180":PRINT#1,"REPLAY=SPACE BAR"
1070 IF STRIG(0)=-1 THEN RUN
1080 GOTO 1070
```

のところでスペースバーを押すと「ウゴケマセン！」と表示が出て、手数が1手増えてしまうから注意が必要だ。

◎マシンを持っていない人

盤と駒を自分で実際に作ってやってみよう。でもコンピュータでやるときのように、動けない駒を教えてくれないから、まちがえて自分と同じ色の駒の上を飛びこえちゃったりしないよう気をつけてね。

やり方はだいたいわかったかな？　ではここで、ランク3も解けた人に問題だ。このランク3の青3つと赤3つを全部入れかえるのに必要な手数を「もうこれよりは少なくできない」というギリギリまで減らしてほしい。この〝最低手数〟を答えて送ってね。とちゅうでバックする回数を減らしていけば意外とかんたんに答えが出るんじゃないかな。

さあ、栄冠は誰に輝いたかな

出題 ドンファン1年

A・B・Cの3君は大学受験生。名門Q大学の入試を受けました。いよいよ合格発表の日、ところがあわてものの3人、よりによって受験票を忘れてきてしまったのです。もちろんこんな3人のことだから、受験番号など記憶しているわけもありません。

しかし、どうやら3人のうち1人だけが合格しているらしいのです。Q大をみごとパスした人の中には、3人のあこがれのマドンナDさんもいます。彼女と一緒にキャンパスを歩けるのは果して誰なのか。そしてその受験番号は…。

これを以下のヒントをもとに考えて下さい。(ただし、受験者の座席は番号順に横にならんでいるものとします)

ヒント

1・Q大学の受験生は受験番号101〜400番までの300人である。

2・願書を出した順番はA、B、Cの順である。

3・A、B、C君ともに番号の下2ケタが同じである。

4・3人のうち1人は隣の席の人が補欠合格であった。

5・A君の前後10人ずつの受験者は全員合格していない。

解答の書き方

A〜Cのアルファベットとその受験番号の両方を答えてください。

Q大学合格発表

						補欠
102	157	214	257	297	331	109
108	163	216	259	299	334	140
110	169	220	262	303	339	210
112	170	223	264	312	346	260
135	183	239	272	313	354	286
141	192	245	276	319	359	322
146	203	249	283	324	362	345
151	212	251	284	328	370	

2月号/解答編

1、バグさがし ミクロバグ部門

●通分プログラム

前回の出題では、バグ自体がみつからない、と抗議のハガキが殺到したのだが、どうだこれならみつかるだろう。5分の5を入力してみたまえ。1が出力されるはずなのに、5分の5とそのままの形で出力される。分子＝分母の場合にバグが発生するのだ。

200行に注目してみよう。分母と分子の大小を比較している式なのだが、よく見てみると、分母＝分子の場合の式がないではないか。ここがバグなのだ。ふたつある論理式の両方とも、不等号に等号を加えてから、RUNさせてみよう。バグが除かれているはず。

●電卓プログラム

バグというのは、演算結果の誤りから、メッセージのつづり間違いまで、致命的なものから大勢に全く影響のないものまで色々ある。この問題のバグは、たとえ発生しても何の問題もない程度のもので、気付かなかった諸君も多いのではないかと思う。

数式の代わりに文字列である〝RUN〟を入力してみよう。RUNという文字が間違っていると、メッセージを出力してくるはずだ。だが、Rという文字自体が間違っているはずで、UNを出力する必要はない。こいつがバグなのだ。

バグの内容自体も構造上のもので難しく、120行のGOTO400を410にするだけなのだが、少々難しすぎたかもしれない。

(A)通分プログラム

```
10 REM BUNSUU NO TSUUBUN
20 PRINT CHR$(12):PRINT "SEISUU NO BUNSUU WO KIYAKU BUNSUU NI SHIMASU":PRINT:PRI
NT "SEISUU NO HAN-I NAI DE BUNSHI TO BUUNBO WO NYUURYOKU SHITE KUDASAI":PRINT CH
R$(7)
100 DEFINT A-Z:INPUT "BUNSHI =";SHI:INPUT "BUNBO  =";BO:PRINT SHI;"/";BO;" = ";:
SHI=SHI*SGN(BO):BO=ABS(BO):SN=SGN(SHI):SHI=ABS(SHI):I=2
200 MAX=-((BO=>SHI)*BO+(BO=<SHI)*SHI)/2
400 IF BO MOD I=0 AND SHI MOD I=0 THEN BO=BO/I:SHI=SHI/I:GOTO 200
500 I=I+1:IF I>MAX THEN 700 ELSE 400
700 PRINT SHI*SN;:IF BO<>1 THEN PRINT "/";BO
800 END
10 REM BUNSUU NO TSUUBUN
20 PRINT CHR$(12):PRINT "SEISUU NO BUNSUU WO KIYAKU BUNSUU NI SHIMASU":PRINT:PRI
NT "SEISUU NO HAN-I NAI DE BUNSHI TO BUUNBO WO NYUURYOKU SHITE KUDASAI":PRINT CH
R$(7)
100 DEFINT A-Z:INPUT "BUNSHI =";SHI:INPUT "BUNBO  =";BO:PRINT SHI;"/";BO;" = ";:
SHI=SHI*SGN(BO):BO=ABS(BO):SN=SGN(SHI):SHI=ABS(SHI):I=2
200 MAX=-((BO>SHI)*BO+(BO<SHI)*SHI)/2
400 IF BO MOD I=0 AND SHI MOD I=0 THEN BO=BO/I:SHI=SHI/I:GOTO 200
500 I=I+1:IF I>MAX THEN 700 ELSE 400
700 PRINT SHI*SN;:IF BO<>1 THEN PRINT "/";BO
800 END
```

(B)電卓プログラム

```
100 DEF FNN(X)=(X=>&H30)*(X<&H3A):PRINT CHR$(12):I=1
110 D$="":A=0:INPUT "ｹｲｻﾝｼｷｦｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";A$:IF A$="" THEN 110 ELSE PRINT A$;:I=1:G
OSUB 300:A=B:PRINT "=";:IF B$="-" OR B$="+" THEN 400
120 I=1:GOTO 410
200 IF LEFT$(A$,1)=" " THEN D$="=":RETURN ELSE D$=LEFT$(A$,1):A$=RIGHT$(A$,LEN(A
$)-1):RETURN
300 A$=A$+" ":IF I<LEN(A$) AND FNN(ASC(MID$(A$,I+1,1)))=1 THEN I=I+1:A$=LEFT$(A$
,LEN(A$)-1):GOTO 300 ELSE B$=LEFT$(A$,I):B=VAL(B$):B$=LEFT$(B$,1):A$=RIGHT$(A$,L
EN(A$)-I):I=0:RETURN
400 GOSUB 200:IF D$="=" THEN PRINT A:GOTO 110 ELSE GOSUB 300
410 GOSUB 500:IF I=1 AND FNN(ASC(B$))=1 THEN 400 ELSE BEEP:PRINT "Character Erro
r is ";CHR$(&H22)+D$+B$+CHR$(&H22):GOTO 110
500 IF D$="+" THEN A=A+B:I=1
510 IF D$="-" THEN A=A-B:I=1
520 IF D$="*" THEN A=A*B:I=1
530 IF D$="/" THEN A=A/B:I=1
540 RETURN
100 DEF FNN(X)=(X=>&H30)*(X<&H3A):PRINT CHR$(12):I=1
110 D$="":A=0:INPUT "ｹｲｻﾝｼｷｦｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ ";A$:IF A$="" THEN 110 ELSE PRINT A$;:I=1:G
OSUB 300:A=B:PRINT "=";:IF B$="-" OR B$="+" THEN 400
120 I=1:GOTO 400
200 IF LEFT$(A$,1)=" " THEN D$="=":RETURN ELSE D$=LEFT$(A$,1):A$=RIGHT$(A$,LEN(A
$)-1):RETURN
300 A$=A$+" ":IF I<LEN(A$) AND FNN(ASC(MID$(A$,I+1,1)))=1 THEN I=I+1:A$=LEFT$(A$
,LEN(A$)-1):GOTO 300 ELSE B$=LEFT$(A$,I):B=VAL(B$):B$=LEFT$(B$,1):A$=RIGHT$(A$,L
EN(A$)-I):I=0:RETURN
400 GOSUB 200:IF D$="=" THEN PRINT A:GOTO 110 ELSE GOSUB 300
410 GOSUB 500:IF I=1 AND FNN(ASC(B$))=1 THEN 400 ELSE BEEP:PRINT "Character Erro
r is ";CHR$(&H22)+D$+B$+CHR$(&H22):GOTO 110
500 IF D$="+" THEN A=A+B:I=1
510 IF D$="-" THEN A=A-B:I=1
520 IF D$="*" THEN A=A*B:I=1
530 IF D$="/" THEN A=A/B:I=1
540 RETURN
```

2、しりとり城からの脱出

▼正解　ウンセイ→イカサマ→マンザイ→イシガキ→キンギョ→ヨウダコ→コンパス→スイセイ→イラスト→トリヨウ（トリョウ）→ウイロウ→ウリボウ→。

もちろんウンセイ以外のことばから始めてもけっこうです。

なお2号の問題中「ウンセイ」の「ン」の字が「ソ」と誤っていたことを深くおわびいたします。ゴメンナサイ。

2月号 クイズ当選者（敬称略）

▽BEEP特制トレーナー

1　バグさがし

正解者1名

静岡県引佐郡・石橋成紀

努力賞1名

大阪府堺市・福森淳

2　しりとり城からの脱出

正解者63名　兵庫県姫路市・美馬智仁／広島県広島市・谷本幸子／静岡県浜松市・石黒一彦

応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年4月8日（必着）。発表は5月号のこのコーナーで。

送り先　〒102　東京都千代田区四番町2－1　㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室「クイズパニック・4」係

正解者のなかから抽選で6名（各クイズ3名）の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします（サイズMまたはLを明記してください）。

びーぴんぐルーム

**今月もみなさんからのお手紙がBEEP編集部には山のように集まりました。
送ってくれたみなさん、ほんとうにありがとう。
これからもジャンジャンバシバシ送ってネ。**

ゲーム狂なのじゃ

ぼくにも勝てた!!

やったァ。チャンピオンボクシング・レベル5のワールド・チャンプ・レッドデビルをKOしちゃいました。3ダウンKO勝ちもしたんですよ。必勝法はストレートのパンチと超人的なボタン押しです。とにかく左側へ追いつめられないようにするだけです。

（BEEPのコピーライターになりたい高校生）

ゼビウス

Q　ザッパーはバキュラにはねかえされるのに、ギドスパリオはなぜバキュラをものともせず飛んでくるのでしょう。

（宮城県・石黒祐樹・13歳）

A　敵機、敵機の弾、ギドスパリオは、バキュラの上を飛んでくるそうです。これ、製作者の遠藤さんから聞いたのです。なんかずるいような気がしますが、本当にそういっていました。

ここだけの話ですが

2号の記事で、Fーレースについて載ってましたよね～。でもボク、もっとすごいこと知ってんだぞ～い。

じつはスピードが416kmを越えるとなんと最高速度が496kmまでになるんです。仲間の間では「スーパーチャージ」なんて呼んでいます。

でも、なかなか416kmにはなりません（ボクたちがヘタなのかなあ?）。

PS. ビデオ（アミューズメント）ゲームのエキサイトバイクで何回も敵のバイクにぶつかると、自分のバイクの色が変わるんです。それだけでなく温度計の温度も上がらなくなります。何回ぶつけるかはわかりません。一度死ぬともとにもどってしまいます。ファミコンではまだ試していません。あしからず。

PS. 2　ちなみにファミコンは持ってません。

PS. 3　お手紙ちょーだい。

PS. 4　BEEP バンザイ!!（北海道・堀井哲哉）

▼ボクもファミコンのエキサイトバイクは好きなんだけれど、ビデオゲームの方にそんなハイテクがあったとは知らなかったヨ。こんどじっくりと試してみたいネ。これからも、こういうテクニックの情報どーんどん送ってネ。

ちゃっくんぽっぷに狂っちゃおう

このゲームの名前、もう知らない人はいないでしょう。

こんなおもしろいゲームはめったにないでしょう。プレイしてみると思わず「うおおっ」と叫んでしまいました。

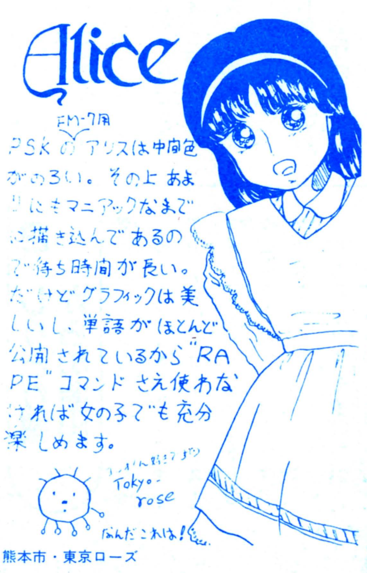
まずグラフィックのきれいなこと。それぞれの画面を見ると、思わずプレイすることを忘れてしまいそうです。また、目に入れても痛くないほどかわいいキャラクターやボーナスフルーツなどもあって楽しさも倍増です。

ビーパーのみなさん、ぜひこのゲームをプレイして下さい。友達に遊ばせると毎日かようようになり、彼女に遊ばせれば、ますますモテるかも?

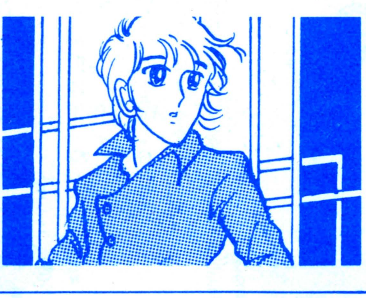
最後に、MZ―2000ユーザーのみなさん、もっとがんばり、もう一度MZ―2000の天下にしようではありませんか!（山口県下松市・坪郷真樹）

▼封筒の裏を見るとキミの住所、最後まで書いてなかったぞー。これではトレーナーも送れないじゃないか。

話のついでにもう一つ。プレゼントコーナーでも住所が書いてなかったり、字が解読不可能な人をよく見かけるけど、せっかくのハガキも、これじゃもったいないよネ。心あたりのある人、以後気をつけよう。



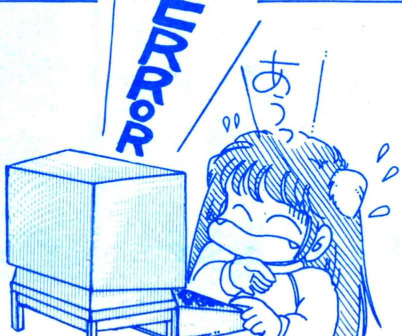
熊本市・東京ローズ



ひとこと言いたい

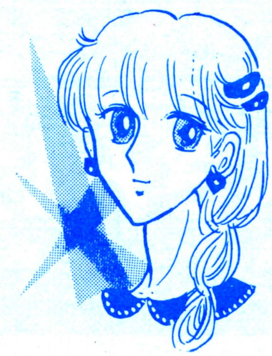
●僕は高校受験をひかえた学生です。このあいだ某コンピュータ情報誌の広告で「各機種有名ソフト?割引き」とか「店じまい特価」とあったから、400円も使って日本橋にいったけどナッ、ナント0.5～1割引き!!　これは詐欺だ。往復の電車賃800円がおしかったせいもあるけど、それ以上にこのやり方に腹が立った。当然こんなことばかりではないでしょうが、全国の販売店のみなさん!　こんなことをしていては店の信用にかかわると思う。もっと正々堂々と良心的に販売してほしいです。（大阪市旭区・AZTECの人・15歳）

▼キミの気持は痛いほどよくわかるヨ。わかるけどその某販売店を責められないんだよ。「?割引き」とか「特価」など、広告の表現は抽象的で大げさなものが多いのが常識だからね。だからといって黙っていなさい、というわけではない。ボクはキミに賢い消費者になって欲しいと思う。これは、コンピュータにかぎらずに、その他の商品にも適用し、応用できることだ。某販売店の態度は許せないけど、ここはじっと我慢の子。この教訓を生かして、次は電話で具体的な割引き幅を聞くような余裕がほしいね。（説教好きなオジサンより。）



メガオービス&ブラオニ

横浜市・日野拓人



●メガオービスの版図は何冊買うと完成するんでしょう。1号の49ページから割り出した結果によると104冊。うーむ、実に確実な客寄せだ。（静岡のあきんど・16歳）

▼うーむ。実に深い読みだ。

●ブラックオニキス必勝法!?（X1のテープ版）

地下6階が解けなくてたいくつな人、次のファイヤークリスタルにそなえて強力なキャラを育てている人はよく見てねっ!

①かたっぱしにキャラクターをつくっていき、上から1、10、15、15以上の力を持ったキャラができるまで何回もやりなおす。

②自分の最強戦士4人にまぜて最強の装備をさせてセーブしておく。

③あと1～2回戦うとレベルアップするというところでセーブする。

④レベルが上がってSTRが4つ、DEXが8つ上がってなければ、そいつを最低の装備にしてころし、③のテープをロードして操り返す。

⑤この操作をレベル10になるまで操り返せば最強の戦士ができます。

ちなみにボクの戦士は上から10、54、48、82です。X1でこれ以上の人いたらスペースパーにでもハガキ出してください。

▼X1のファイヤークリスタルは夏すぎにでるという話だから、これはいいヒマツブシだ。（ファンレターを待っている早川）

テレホビー族ひろば

●ぼくは、ファミリーコンピュータのベースボールでなんと、あの江夏もあっと驚く12者連続三振をやったのです。しかも9イニングで24奪三振。1試合平均20個以上はラクラクできます。このほか、8回2アウトまでパーフェクトや、9回1アウトまでノーヒットノーランなどなど。

ちなみに、通算289勝1敗と、ベースボールを買ってから1度しか負けたことがありません。今では相手を捜すのに苦労しています。

ファミコン用ベースボールに自信のある方、ボクと試合しよう。TEL0479・33・2721まで。（千葉県銚子市・大網雄二・小6）

●ファミコン・デビルワールドでワープ発見!!

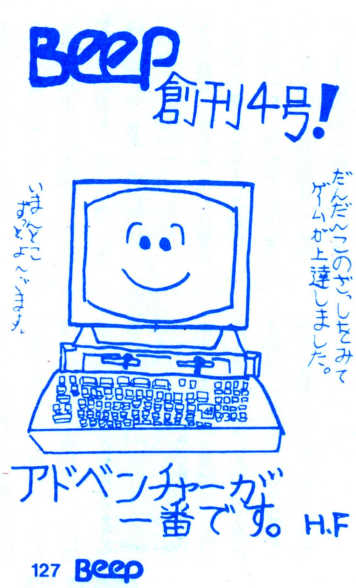
なんと上から下、右から左へとワープできます。（もちろん下から上、左から右も可能）

ワープの方法

①スクロールしている方（矢印が向いている方向）へ行って、スクロール方向を向く。

②壁に少し押されたらAまたはBボタンを押しながらスクロール方向と逆向きにする。

③そのまましばらく待っていればワープする。（山梨県塩山市・白倉史登／東京都大田区・新山隆重）



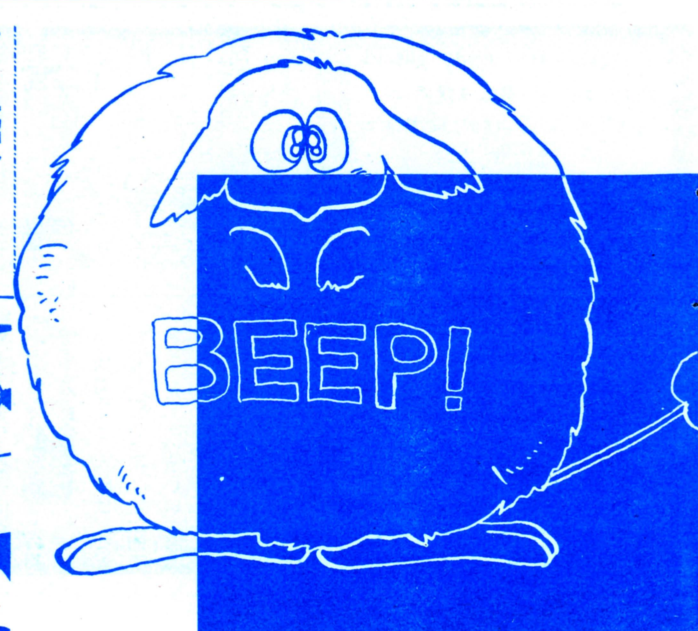
東京都・H・F

サークル紹介

☆Fの会会員募集

Fとはファミコン&ビデオゲームを略したものです。ファミコンをはじめ、MSXやM5など、低価格マシンのユーザーを対象としたサークルです。毎月1回、おもしろ記事どっさりの会誌を発行しています。

入会金なし。会費毎月百円。くわしくは、60円切手同封の上お便り下さい。〒564 大阪府吹田市西ノ庄町9の20 楠本茂信 B係



猫吉のゼビウスざんげコーナー

本誌2号ホビーソフトレビュー「ゼビウス」について多くの読者諸君からご指摘を受けたことから、びーぴんぐルームとしては、ここに仁水猫吉のゼビウスざんげコーナーを特別に設けることといたしました。

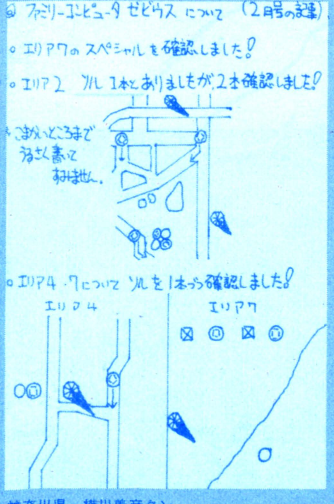
ファミコンユーザーの皆さん、お元気ですか？ 僕は、「ホビーソフトレビュー」のゼビウスの紹介で、誤植より怖い、内容間違いをやってしまった、あの仁水猫吉です。BEEP2号の発売直後から、BEEP編集部の電話は、「エリア2では、ソルが2本出るじゃないか！」という文句の電話が鳴りっ放し。本当に皆さん、ゴメンナサイ。また、エリア7のスペシャルの件についても、多数の報告、ありがとうございました。ソル、スペシャルとも、出る位置は下図の通りです。

ところで、ここで一つお願い。今回のような文句、報告は、なるべくお手紙でください。そうしないと、BEEPの編集に差し障(さわ)りが出るとともに、BEEPにその報告が載らない、という憂(う)き目にあいます。

これからも、励(はげ)まし、発見、文句などの手紙をお待ちしています。

ゼビウスについてのお便りどうもありがとう。手紙やハガキをくれた人みんなを紹介したいけれど、スペースの関係で、全員というわけにもいきませんでした。そこで、お便りをいただいた方のお名前だけを以下に掲載します。

京都府・宮本和裕／北海道・九津見昌宏／大阪府・福井要／東京都・加藤誠／兵庫県・島本馬夫／宮城県・今野昌也／静岡県・尾上正樹／北海道・蓑口光樹／東京都・鶴見圭祐／東京都・奥野大児／埼玉県・川田秀一／徳島県・山口康彦／岐阜県・相崎佳彦／北海道・大塚裕行／滋賀県・高田徹／静岡県・小林俊貴／東京都・古瀬弘武／東京都・飯田滋／北海道・松田栄造／神奈川県・木坂一幸／静岡県・谷澤隆伸／兵庫県・滝上伊久雄／北海道・中村宏彰／佐賀県・梶田典照／福岡県・瓜生裕之／広島県・和田正樹／福岡県・龍興善文／和歌山県・大沢共基／北海道・中川伸哉／大阪府・前田米蔵／岡山県・小合由晃／静岡県・小杉聡／秋田県・菅原和彦／北海道・本住芳邦／山形県・花屋達郎／山口県・梶原拓／静岡県・大塚尚男／大阪府・秦照彦／大阪府・清原満博／兵庫県・中川浩一郎／滋賀県・辻光浩／東京都・林浩一郎／静岡県・船越正弘／北海道・小林誠／大阪府・山田卓／宮崎県・松葉真次／富山県・村尾将孝／埼玉県・関根智／奈良県・巽豊可／群馬県・石原尚久／北海道・泉浩実／北海道・田丸展央／山口県・江藤晴治／京都府・林幸且／愛知県・松井徹／福岡県・浜本昌人／埼玉県・森博臣／新潟県・渡辺義紀／山口県・西本昌規／東京都・温井浩雄／神奈川県・南正覚理／愛知県・稲垣亨／和歌山県・北裏俊尚／北海道・高橋定道／北海道・寺尾星一／富山県・加賀憲作／兵庫県・高山幸士／東京都・塚崎稔浩／愛知県・寺本宜広／神奈川県・内田実／東京都・松本雅彦／北海道・筒井竜一／神奈川県・加藤大／富山県・山田満／千葉県・水野明広／京都府・荒木直／愛知県・矢津田智久／東京都・林隆之／群馬県・阿部由起雄／京都府・前田輝久／佐賀県・田中隆成／愛知県・織田昌哉／東京都・石黒博／大阪府・下條吉蔵／東京都・木村賢治／秋田県・佐々木豊／福岡県・藤崎利治／茨城県・兼原哲夫／富山県・村田文彦／佐賀県・光井幸嗣／福岡県・斉藤天洋／新潟県・木嶋和幸／徳島県・上田靖史／新潟県・笠原哲也／新潟県・糀沢和重／大阪府・新地陵志／静岡県・沢山暢彦／山梨県・井上裕之／千葉県・笠原敏也／大阪府・八田明／愛知県・杉浦春男／愛知県・永田貴章／宮城県・星雄一郎／山梨県・植村哲也／北海道・佐賀孝博／富山県・山西栄治／鳥取県・前田一二三／愛知県・笹岡英昭／福岡県・藤川信介／神奈川県・種村則明／島根県・佐竹貴光／大阪府・上野始／北海道・門田圭介／大阪府・土井達也／富山県・前田学／静岡県・栗田洋二／岩手県・佐藤真揚／栃木県・田中博之／群馬県・萩原誠／東京都・杉山陽一／千葉県・安田亮／奈良県・辻本隆宏／山形県・菅野武／奈良県・福島徹／岡山県・伊東公人／秋田県・柴田勝／山口県・田中孝明／東京都・石川裕／兵庫県・伊吹敏文／奈良県・樋口数佳／北海道・中田繁男／京都府・澤田清史／福岡県・木村晋太郎／富山県・大井忠純／神奈川県・笠川達夫／東京都・中村文泰／神奈川県・高橋秀和／北海道・小沢和行／埼玉県・高橋昭一／広島県・岸本嘉章／広島県・天王憲治／神奈川県・岡安学／長野県・成田潤一郎／島根県・佐竹貴光／奈良県・矢田靖也／長野県・下田哲也／北海道・寺尾星一／静岡県・鈴木陽介／山口県・西村真／群馬県・深井茂／千葉県・来栖和人／宮城県・城沢一行／兵庫県・荒池仁／神奈川県・松野修／山形県・大江昌弘／東京都・伊藤尚宏／奈良県・高橋亨／新潟県・片野隆裕／大阪府・鹿伏兎和幸／東京都・蛭子栄次／他（全員の名前を紹介できなくて、ゴメンネ）



神奈川県・横川善彦クン

青森県・長瀬雅紀クン

東京都・古林賢吉クン

2号プレゼント当選者（敬称略）

①F－1レース（任天堂）
千葉県・高浦秀樹／大分県・石井潤／大阪府・野田遊

②アーバンチャンピオン（任天堂）
神奈川県・服部秀明／兵庫県・澤田高志／埼玉県・阪上恵美

③ゼビウス（ナムコ）
和歌山県・畑地大二郎／静岡県・岩崎寛史／静岡県・服部治正／神奈川県・星野谷修／広島県・西浦幸司

④マッピー（ナムコ）
鳥取県・田中篤／北海道・渡辺智博／群馬県・富田美智子／福井県・浜松賢有／愛知県・後藤千栄

⑤アレンジャーII（富士音響マイコンセンター）
鹿児島県・平松達朗／千葉県・深沢勝貴／大阪府・岸本次郎／福岡県・綾部健二／東京都・名取洋介

⑥カレイジアスペルセウス（コスモスコンピューター）
神奈川県・亀山晋／東京都・海野久雄／愛知県・鈴木規泰

⑦トレジャーアイランド（データポップ）
岡山県・田中秀樹／岐阜県・青木康夫／愛知県・村瀬精孝／山口県・松村昭彦／青森県・丹敏宏

⑧H.E.R.O.（ポニカ）
静岡県・足立清人／兵庫県・竹石輝己／京都府・井上宏之

⑨ラリパッパ野球団（ホットビィ）
埼玉県・江田鉄郎／神奈川県・梅井一秋／北海道・工藤明人／大阪府・大城孝章／兵庫県・角谷英樹

⑩SC－3000H（セガ）
北海道・奥山達也／群馬県・高橋可行／京都府・河原林正和

⑪BEEP特製トレーナー
神奈川県・大川政和／茨城県・新村浩司／北海道・新井智昭／神奈川県・内田圭一／東京都・波多江玲／兵庫県・志波智生／愛知県・山本隆文／宮崎県・伊藤晋治／北海道・大北大／石川県・野水孝次

⑫タイピン（ESDラボラトリ）
福岡県・手嶋康裕／兵庫県・松原央／北海道・久世利徳／大分県・甲斐裕一／山口県・白石義孝／宮城県・青柳茂／栃木県・後藤和之／神奈川県・菅井直仁／埼玉県・小泉洋行／東京都・吉川正浩

⑬タイタック（ESDラボラトリ）
埼玉県・町田洋子／福岡県・益田敏之／大阪市・吹井明子／鹿児島県・田代賢一／大阪府・向井敦彦／北海道・奥村保／長野県・斉藤誠／福島県・塙みゆき／京都府・元津毅／島根県・福寄典明

⑭ピクニックハンパー（ESDラボラトリ）
福岡県・池田賢二

⑮スポーツバッグ（ESDラボラトリ）
千葉県・千葉友紀

⑯6502Tシャツ（ESDラボラトリ）
兵庫県・石田哲也／新潟県・大島龍也／新潟県・内山悟／北海道・須藤康／福島県・本間仁／熊本県・岡本浩二／岐阜県・菊地幸一／東京都・長田将治／神奈川県・武田淳／茨城県・糸賀勝美

エレキットゲーム ソフトプレゼント 当選者（敬称略）

福岡県・浅井浩二／埼玉県・角田淳一／東京都・篠崎健一／愛知県・高橋章／宮城県・梶原直樹／他95名

大募集

BEEP では,「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は76ページを読んでください)。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート，ロングいずれも可)。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので,あらかじめコピーをとってください)。

●プログラムの内容の説明，操作方法，遊び方を，400字づめ原稿用紙３枚以内にまとめてください（原稿には，対象機種，使用言語，住所，氏名，年齢，学校名または勤務先，連絡先電話番号を明記してください)。

原　　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBeep)」のふたつについて，原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は，ゲームについて，みんなの声を載せるページです。たとえば,「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」,「がっかり！期待はずれのソフト」,「ゲーム言いたい放題」,「ここが知りたい，だれか教えて」,「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど，ゲームについてなら，なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー（はみだしBeep)」にも，みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

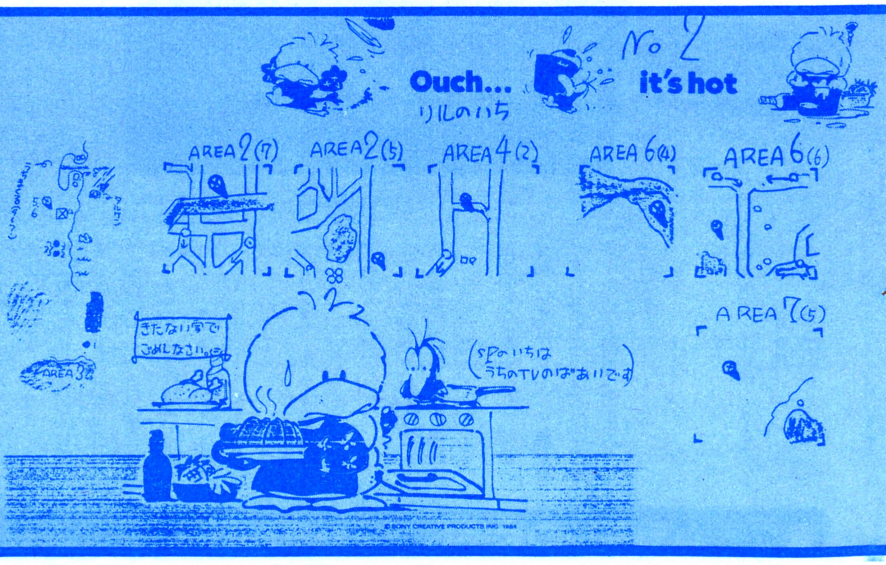
★①，②とも，原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

●ゴメンナサイ●

●38ページ　バルーンファイトの画面写真は業務用ゲームのものでした。

●138ページ　ナムコのマッピーキッド、組み立て前のもの（写真Ｂ）の定価は85,000円ではなく、78,000円でした。

●167ページ　クルクルランド時間よとまれ！のなかで、４面を消化することに……は５面の誤りでした。また制限時間20秒は200秒の誤りでした。



小平市の古林クン、スペシャルフラッグの写真を14枚も送ってきてくれてありがとう。しかし、まともに撮れてるのは半分以下。キミは、ゲームの腕より写真の腕を磨こう。（シャッタースピードに気を付けよう）

八戸市の長瀬クンは、きれいな図をありがとう。みんなも、きれいな図を送ってネ。（だけど、君は口が悪いぞ）

非難ごうごうの手紙の中で、藤沢市の横川クンだけが、「こまかいところまでうるさく書いてすみません」と書いてきてくれたんだ。キミのその謙虚さが、いつかきっと花開くだろう。

札幌市の宮下クンは、エラくステキなびんせんに、読みやすい字で書いてきたもんで、おまけで載せちゃう。

（ヒンシュクのライター猫吉）

バックナンバーのご案内

（1・2月号）

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに郵送料が必要です。

●郵送料
1冊のとき250円
2冊のとき300円

お問いあわせは、出版営業（☎03・261・4095）あてにお願いします。

INFORMATION インフォメーション

●ロードランナーファン心携の一冊!

"ロードランナー" このゲームにとりつかれたゲーマーは、数知れない。アメリカで初めて登場してからはもちろん、国産マシンに移植されるようになってからも、相当な月日がたっている。にもかかわらず、現在もなおいろいろなマシンへの移植が続けられている。昨年は、ついにアーケードマシン、そしてファミコンにまで移植された。BEEPのベストヒット21でも、毎月トップ争いをしているところを見ると、その人気は高まるばかりのようだ。

そうしたなかで、ロードランナーファンに追いうちをかけるようにして登場したのが"ロードランナーファンブック"だ。

これは、福岡のシステムソフトが出版した本で、140ページにおよぶ内容が、すべてロードランナーに関するというものだ。さすがシステムソフトが出したというだけあって、あらゆるテクニックや、オリジナル画面の上手な作成法が親切に書かれており、さらにうれしいことに、超難解画面が45面+各パソコン雑誌の作品6面が収録されている。まさに、感激の一語につきる内容だ。

ただひとつ残念なことは、対象となる機種が、PCシリーズ各種と、APPLEのみで、他の機種では正常にプレイできるか確認されていないという点だ。しかし、テクニックや画面集は、他機種への応用がきくことが十分考えられるので、まさに、ロードランナーファンには見逃せない一冊になりそうだ。価格は980円。またまた今日から眠れない。

システムソフト☎092・714・6236

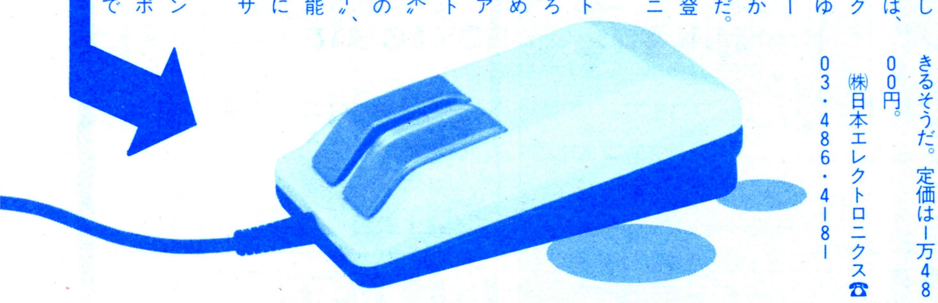
●MSXでマウスが使えるって!?

デスク上でマウスを動かしたとおりにカーソルが動けば、オペレーションはずっとラクになるのに……そんな歯がゆい思いをしているMSXユーザーも多かったのではないかな。そんなユーザーに朗報だ。MSX用のマウスがついに登場した。㈱日本エレクトロニクスのMS-10がそれ。

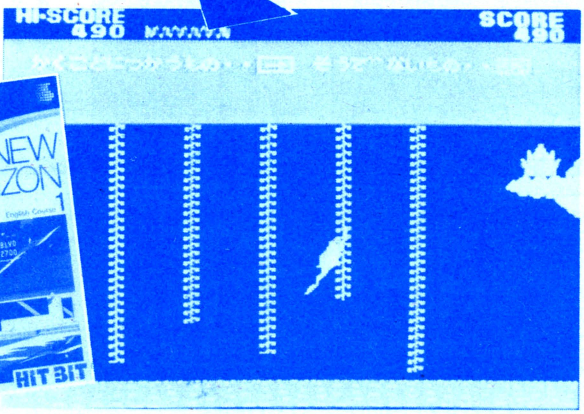
付属のグラフィックソフト「チーズ」を使えば、いろいろなグラフィック機能が楽しめるんだ。マッキントッシュ(アップル社)のマックペイントにも採用された"ミラー効果"(左右・上下対称など)、色の交換などもできる"パレット"、さらに"コピー"などの機能がついているんだ。ちなみにプリントアウトはカラーをサポートしている。

なお、MSX以外のマシンでも、ジョイスティック・ポートの付いたものなら使用できるそうだ。定価は1万4800円。

㈱日本エレクトロニクス☎03・486・4181



●ゲームも楽しめる学習ソフトがMSXに



ゲーム誌に学習ソフトなんて許さん、なーんていわず、注目しよう。英語の教科書に準拠したソフトがソニーから登場したんだ。中学1年と2年の「NEW HORIZON」(東京書籍)に対応しているので、授業の進度に合わせて勉強できるってワケだ。

1年間で学習する内容が5つのユニットに分けてあるから、中間テストや期末テストのまえに、このソフトでチェックできる。テスト直前にもパソコンをいじれるなんて、うれしいじゃないか。

しかも問題が終わると、ゲームを楽しめるんだ。スカイライディングやUFOのゲームなどができちゃう。問題の点数によってゲームの難易度が変わるところなんてニクイな。思わず勉強に力が入っちゃうもん。

MSXの16キロバイト以上のマシンに対応、カセットテープ版で、1年用、2年用とも各6000円。

ソニー㈱☎03・448・2054

日本ソフトバンクのパソコン雑誌

Oh!PC
月刊　2月号　480円

好評発売中！

特集Ⅰ：オリジナルグラフィックツール大公開

ハイタッチなグラフィックツール／マウス&マジックスティック

特集Ⅱ：新製品レポート　4つのSRのすべて

◆PC-100　マウス・スコアキット「ハミング」
◆PC-8001MKⅡ　簡易日本語ワードプロセッサ
◆好評連載　80MKⅡ機能拡張シリーズ
◆好評連載　PC工作入門

Oh!MZ
月刊　2月号　480円

好評発売中！

特集：Do Sounds

●神谷重徳のこだわりスピリッツ
●X1-MUSIC EDITOR
●MZ-2200/2000　楽譜作成ツール
●MZ-1500　ミュージックエースの使い方
●グラフィックも自由自在　X1turbo BIOSの解析

Oh!FM
月刊　2月号　480円

好評発売中！

特集：アドベンチャ&RPGの魅力を探る

▶FM-11 サブシステムROMをのぞいてみる
▶FM-7 ブートROM解析
▶ワープロにローマ字カナ変換と単漢字辞書をつける
▶グラフィック画面拡大プログラム
▶OS-9でソフトウェアデバイスをつくる
▶ゲームリスト MAZE GOLF

Oh!HC
季刊　第10号　580円

好評発売中

特集：液晶の世界を探る

■SGS-sys6 & VSCシステム活用プログラム
■新連載　眠ってしまいそうなユーザーのパソコン教室　黄昏どきにはまだ早い
■HC-88用オリジナルソフト　電子ノート
■ポータブルスーパーカルク入門
■HC-40用オリジナルゲームソフト ROAD MAKER
QC-10システムソフト dBASEⅡ

Oh!16
隔月刊　No.5　580円

好評発売中！

特集：「RDBの徹底研究」

数あるRDB(リレーショナルデータベース)ソフトから5本を選出。その基本理論からスペック比較、ベンチマーク、ユーザーズレポートまでを網羅。

＝おすすめMenu＝プレイMS-DOS
体験PC-UX＝新連載＝データの互換性を探る

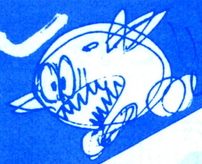
月刊 情報処理試験
月刊　4月号　580円

創刊！

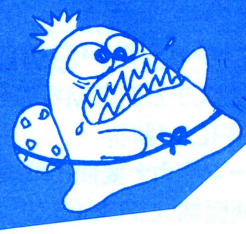
特集1：59年2種午前試験の完全研究
特集2：59年1種午前試験の完全研究

●特別座談会「どうやれば合格するか、なぜ合格しないのか」
●2種・1種合格しやすいプログラム言語はどれか
●だれも知らなかった特種試験の合格必勝法教えます

おゃビーん
てーへんだてへんだ
ぐるっぺが出ましたぜっ…
何っ!
そいつはえんれーこっちゃ!!



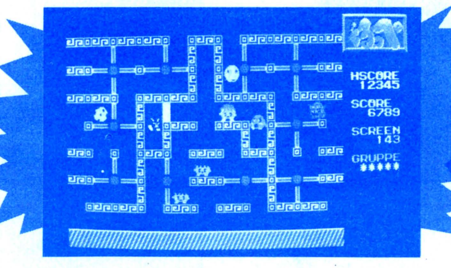
……と、言うわけで今日は『ぐるっぺ』。



NEW GAME

ぐるっぺ

あれは、昨日の夕暮れでした。
『ぐるっぺ』と『ぱすた君』は、いつも
のように二人なかよく遊んでいました。
ところが、太り気味の『ぱすた君』、勢い余って
穴に落ち、地下に住みついている仕事人集団に襲われ、
あっけなく捕われの身となってしまいました。



おもしろ 新作

ゲーム大好きの君と、その仲間に最高のプレゼント。

(1)一発ロードで〔手抜きなし〕。もう飽きたなんて言わせない。
(2)コンストラクション機能も装備。自分だけの魔宮を創造することも簡単だ。最大およそ300面作れる。勿論、ロード・セーブもできる。
(3)『ぐるっぺ』5FD版はPC-8801/mkII/SR、X-1/turbo、MZ-2200/2000の3機種コンパチ!どれにでもOK。(カセット版はMZ↔X-1で可能)
(4)という事は、コンストラクションのデータも3機種コンパチ。他機種同士でデータのやりとりなんてのも粋だね。

No.	対応機能	メディア 定価	備考
GS-031	X1 turbo / MZ-2200 / MZ-2000 / PC-8800/mkII/SR	5FD 5,800円	●CZ-800、MZ 2000は要G-RAM ●MZ-2000/2200、PC8801/mKII/SRはカラーモニター使用の事 ●X-1シリーズはジョイスティック使用可
GS-032	X1 turbo / MZ-2200 / MZ-2000	テープ 3,800円	●CZ-800、MZ 2000は要GAM ●MZ-2200/2000はカラーモニター使用の事 ●X-1シリーズは、ジョイスティック使用可
GS 036	PC-8801/mkII/SR	テープ 3,800円	●SC/P対応

※データレコーダー及びフロッピーディスクドライブは、それぞれ純正品を御使用下さい。

3FD版はX-1専用で、通信販売にて受け付けいたします。

turbo では自動的に400ラスターに切りかわります

迷路が刻々と変わる、恐怖のどんでん返し!!。

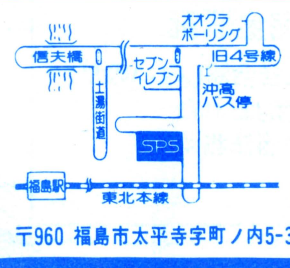
回転ドアの迷路、こいつがクセもの。よく考えて行動しないと、迷路がドアによってどんどん変わっていくから『ぱすた君』はおろか、自分『ぐるっぺ』さえも脱出できなくなりまんねん。

愛敬たっぷりの『仕事人』たち。

変身シーンもかわいく、『ぐるっぺ』に迫ります。『仕事人』たちは卵→見習い→職人→棟梁と、成長して強くなります。いつまでもその面をクリヤーせずにいると、元締めの『主水』様が確実に「仕事」をしにでてきま〰〰す。

高所恐怖症の『ぐるっぺ』は、

高い所から落っこちると失神しちゃいます。唯一の武器は昨日プラモデルを作った残りの強力接着剤『アロンβ』。こいつを、あっちにぺっちゃん、こっちにぺっちゃんとオシッコみたいにまきちらすのです。はい。



㈱マイコンハウス
SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777 FAX(0245)45-1804(GII、GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ

本誌特派員レポート

コンシューマー・エレクトロニクス・ショー

MSXやファミリーコンピュータまで出展され、いちだんとにぎやかに！　世界最大の規模を誇る電化製品見本市、コンシューマー・エレクトロニクス・ショーが、アメリカはネバダ州、カジノで名高いラスベガスで1月5日から4日間にわたり開かれた。出展メーカー・ブースの数は1400以上、世界各国から9万を超える人々が集まった。注目のパソコンでは、アタリやコモドールのニューマシンが驚異的な低価格で発表され、話題の中心になったが、日本のMSXやファミリーコンピュータも注目を集め、アメリカのゲームマシンの今後はおもしろそう！

本家アップル・マックに匹敵(ひってき)(!?)の アタリ・マック

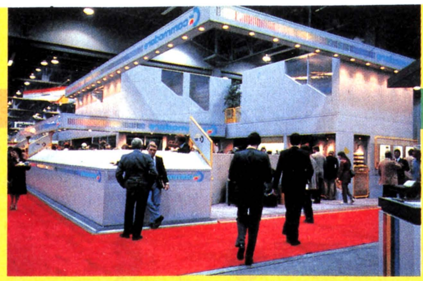
パソコンのエリアで注目と期待をもっとも集めていたのが、アタリのブース。新製品の130ST／520STをメインに、65XE、アタリ2600を展示。130STは記憶容量が131キロバイト、520STは524キロバイトの大容量をもつ。

この新製品2機種は別名"アタリ・マック"と呼ばれている。CPUがMC68000、16／32ビット構造でICON、WINDOW、それにMOUSEとくれば、そう呼ばれるのも納得できよう。

しかもご本家アップル・マック（マッキントッシュ）とのもっとも大きな違いは、なんとカラー画面を出せること。価格、装備を次ページの比較表でじっくり比べてほしい。驚きを通りこして思わず笑いが出てしまう。

▶愛称"アタリ・マック"として新登場の130ST／520ST

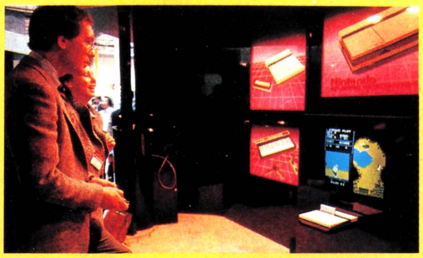
アタリ社長のサム・トラミエル氏はこのニューマシンを"Power without the



▲コモドールブースの全景。アタリ同様、入場者の関心を集めていた

◀任天堂のブース。日本ではもうなじみのビデオゲーム機にも熱いまなざしが注がれていたゾ

▲アタリブースの外壁には、30台ほどのアタリ2600が並べられ、自由に遊べるようになっていた

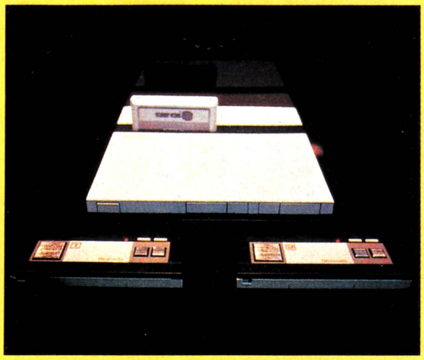


▲ワイヤレスのファミコンでゴルフなんぞを楽しめちゃう！

▲"POWER WITHOUT THE PRICE"とデカデカと掲げられたアタリのスローガン。まったくすごい鼻息だネ！

アップル・マック vs アタリ・マック比較表

機種名／スペック	Apple Mcintosh	ATARI MAC 130ST	ATARI MAC 520ST
メインCPU	MC 68000 32bit構造	MC68000 16/32bit構造	
メモリ	128K RAM	131K RAM	524K RAM
	64K ROM	196K ROM標準～327K ROM拡張可	
スクリーン	512×342 白黒(高解像) ● 32 bit-mapped	320×200 16カラー (低解像) 640×200 4カラー (中解像) 640×400 白黒 (高解像) ●個別アドレス指定可能 32bit-mapped ● 3画像 グラフィクスモデル ●512色8レベル赤緑青 中高解像モデル	
サウンド	4voice sound ● 8bit デジタル・アナログ変換（22kHz サンプルレート）	3voice sound ●周波数変換､30Hz以上可聴範囲内 ●周波数分割および音量可変 ●ダイナミック エンベロープ コントロール、ADSR、ノイズゼネレーター ●MIDIインタフェースコントロール外部ミュージックシンセサイザー	
基本本体価格	$2,495.00	$399.00	$599.00



▲どうです、これが"Advanced Video System"(ファミリーコンピュータ)。色もいいし、高級感がただよってるね。コントローラのデザインもグレードアップしてるみたい

▲マッキントッシュに劣らぬパワーをもち、しかも低価格の"アタリ・マック"は、入場者の関心を呼んだ

Price"(価格を度外視したパワー)、そして"アタリ・コンピュータの新世代はアメリカの選択"とうたい、ターゲットをアップル・マックにしぼって鼻息の荒いところを見せつけている。

残念ながらこのアタリ・マック、130ST／520STは、4月末にならないと市場には出てこない。それに、どんなソフトが出てくるかは未定。でも大いに期待したい。

アタリ社はさらに、800XLの伝統を引き継いだ8ビットニューXEファミリーを発表した。このXEファミリーのパソコンは、いままでのXLのソフトと完全にコンパチブル。新設計の65XEはRAM64キロバイト、256色カラーで、11のグラフィックモードを搭載、4つの独立したサウンド機能をもち、BASICを内蔵している。XEファミリーのうち65XEMは、8つの独立したサウンド機能をもち、サウンドの幅を大きく広げ、"65XEMはあなたにベートーベンをもたらすでしょう"とうたっている。

また、昨年夏に休刊となった「ATARI CONNECTION」という雑誌が「ATARI EXPLORER」と名を変え、装いも新たに発刊。年6回の出版予定で、ユーザーフレンドリーな雑誌としてこのショーでデビュー、1部3ドル（750円）。BEEPは安い、とひとり感心したのだった。

ワイヤレスのファミコンがデビューMSXも華やかに

日本の任天堂からも新製品がさっそうと登場。"Advanced Video System"ひらたくいえばファミリーコンピュータ。

なんだファミコンか、といわずに、まずじっくりと写真を見てほしい。うむ、きれいだ、カッコいい！それだけではない、ふたつのジョイスティックには、なんとコードが付いてない。ワイヤレスリモコンで15メートルも離れた大スクリーン画面上で一騎打ちもできる。それに本体正面のスロット窓へ、ジョイスティックはきれいに納まってしまう。

光線銃を使ったシューティングゲームは日本での人気はいまひとつだったが、ブースでは一番の人気。住宅事情の悪い狭い日本の家庭のなかでは、あまりテレビから離れて遊べないせいか、パッとしないが、アメリカの広いリビングルームで大スクリーンテレビに向かってプレイするのにうってつけなのかも。

"Advanced BASIC System"も日本のファミリーベーシックと違い、アメリカ版のオリジナル。AVS用のゲーム開発エディット機能も強化されているというウワサ。それに追加オプションのミュージック・キーボードもオリジナルで出展。同じファミコンなのに、日本とアメリカ、どうしてこ

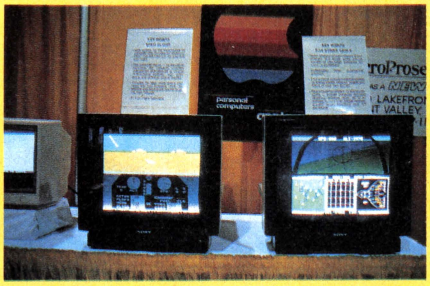
▲どうです、これが"Advanced BASIC System"（ファミリーベーシック)。キーボードデザインも一新され、なかなかスッキリしてるネ

んなに差があるの？　なーんて、ついひがんじゃう。
　アメリカでの発売時期や価格は未定だが、アメリカの家庭4軒に1軒は入りこんでいるといわれるテレビ・ビデオゲーム機のなかに、新たな旋風を巻きおこすのは確実のようだ。

　もうひとつ、日本期待の海外戦略マシンMSXも、大きなブースで出展していた。SONY、TOSHIBA、PIONEER、HITACHIなど12社が、デザイン、機能、価格等を強調するデモンストレーションを行い、アメリカでの本格的なMSX進出の火ぶたが切って落とされた。

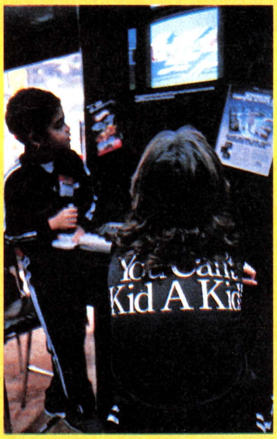
コモドールも新機種発表！ ゲーム広場は乱戦模様？

　ホームコンピュータ市場をアタリと2分しているコモドール社からも、新しい製品2機種が登場した。コモドール128パーソナルコンピュータ（128PC）とコモドールLCDパーソナルコンピュータ（C－LCD）がそれ。
　128PCはデスクトップ型パソコンでいまさら8ビットという気がしないでもないが、512キロまでRAM拡張が可能で、C－64でおなじみの6000種以上のソフトが走ることが魅力。マウスもオプションで使える。価格は未定だが、900ドル以下で今年の春一番に出荷開始とうわさされている。
　C－LCDは、ポップアップLCD（液晶画面）をもつブリーフケース型パソコン。画面は80ケタ×16行表示可能で、ワープロやメモ帳など8種類の実用的なソフトウェアがROMのなかに納まっている。ユーザーズエリアは最大32キロバイト、そしてC－LCDの主用途というべき300ボーレートのオートダイヤル・オートセンサー機能付モデムを内蔵。CP/Mソフトと合わせて使いこなせば、ビジネスとしても十分活用できそう。価格は競合する他機種（NEC・PC8400Starlet、タンディTRSなど）より安くする、といわれているので、やはり900ドルを切るものと思われる。
　大衆エンドユーザーに的をしぼった商品の見本市とあって、機能重視のプロ用・ビジネス用とは異なり、アイデアや夢のあふれた製品がところ狭しと展示され、興味の尽きない楽しいショーだった。
　とくにコンピュータ関係では、アタリ、コモドール、任天堂から新製品が発表され、MSXの初顔見せもあり、今年のパソコン、ビデオゲーム界は、いよいよにぎやかになりそう。
（取材／駒形成美）


▶マイクロプローズ・ソフトウェアはフライトシミュレータF15など、ウォーシミュレーションゲームを中心に出展

▶アーケードゲームのしにせパーカーブラザーズのブースは少しさびしいね

▶コモドールC64本体の上にかぶせるキーボードに早変わりするアイデア商品。ミュージックエディタソフトは扱いやすく、自分で作った曲をいろんなリズムに重ねあわせることもOK



▶ゲームソフトハウス「Epyx」のブースでは、子どもたちが商品説明。トレーナーの背の文字がニクイ"You Can't Kid A Kid!"——わかる?

▲ハイパーオリンピック、フロッガーでおなじみのコナミも出展。「KONAMI＝MSX」のキャッチフレーズが印象的

▲コモドールの新作128PC。カラーモニターを使えば、アップル・マックの白黒画面では味わえないカラーWINDOW、ICONの世界が

▼おまちかね、本場アメリカのラスベガス産のバニー。なまえはクリスチーナでーす

▲MSXブースの企画・主催はマイクロソフト社。ソフトウェアもずいぶんそろい、インフォコム、スピンネイカーソフトのMSX版が出ていたのには驚いた

イ術

Beepが選ぶ 1日コース

いよいよ科学万博のオープンだ。サイエンスに興味のある人なら、だれでも行きたくなるね。でも、人の列にうもれて、なにも見られずに帰るなんてことにならないようにしたい。
そこで今回は、科学万博をいかに楽しく見て回るか、という特集だ。
まずは、コンピュータゲームファン必見のパビリオン集。1日5館ならなんとか見られるハズだよ！

●芙蓉ロボットシアター

現在のロボット技術の成果を見るならここ。音声認識、音声合成と自主判断走行機能をもつロボットは、これからのロボットテクノロジーの発展の可能性を暗示している。なんといってもルイジ・コラーニのデザインがステキ。1日17,000人収容予定。

北ゲート

万博中央駅と会場を結ぶシャトルバスのゲート。帰るときもここからバスに乗る。

●テーマ館

科学技術と人間の生活の接点が見えるのがテーマ館。ちまたで騒がれているニューメディアが未来の生活をどう変えるか、機械技術はどこまで人間の機能を再現できるか、そして宇宙へ乗り出す技術は今どうなっているか、などが展示される。二足歩行ロボットは必見。

道路

エキスポ大通りから会場を眺める。右に見えるのが国連館。左が芙蓉ロボットシアター。

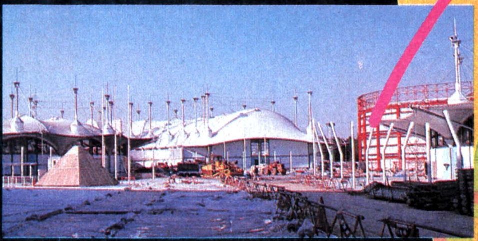
科学万博エンジョ

─楽しく回ろう! つくば博─

●富士通パビリオン

コンピュータ・グラフィックスと立体映像技術の頂点を極めるのが富士通パビリオン。ドーム型シアターで見せる立体映像は、視覚に訴える科学博の展示の中でも、もっとも衝撃度が大きいかもしれない。コンピュータ・グラフィックスの映像のでき具合も興味津々。1日15,000人収容予定。

●アメリカ合衆国



展示内容はまだ不明だけれど、絶対見逃せないのがアメリカ館。日本の第5世代コンピュータに対抗して、最新の人工知能を中心に展開される展示は必ず期待を裏切らないであろう。

多分予想ではエキスパートシステムの大型のものが出るのではないかと思うけれど、日ごろパソコンなどしか見たことのない人にとってはこんなチャンスはそんなにないだろうね。

●NEC C&Cパビリオン

ゲームフリーク必見なのがNEC C&Cパビリオン。観客の指示でストーリーの変わるレーザーディスクアドベンチャーゲームを、27面のマルチスクリーンで、多人数の観客を相手にして行おうというのだからスゴイ。81通りのストーリー展開をするという宇宙船の旅は、映像がリアルタイムで動くアドベンチャーゲームの世界だ。ほかにも自動通訳システムなども見どころ。1日18,000人収容予定。

約100ヘクタールの会場は大阪の万博の約1/3の広さだ。AからHまでの8つにブロック分けされているうちで、A、B、F、G、Cブロックにパビリオンが並ぶ。とくに10館のパビリオンのあるBブロックは混雑必至だね。ちなみに、この地図の下のほうに谷田部インターがあり、右に筑波大学があることになる。

万博チン情報

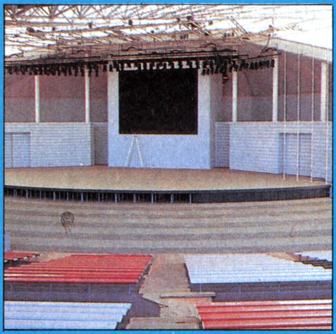
さて、科学万博を楽しく回ろうと思ったら、多少の下準備というものが必要だ。せっかく高い金を払って見に行くのだから、十分に楽しんで帰らなければもったいない！

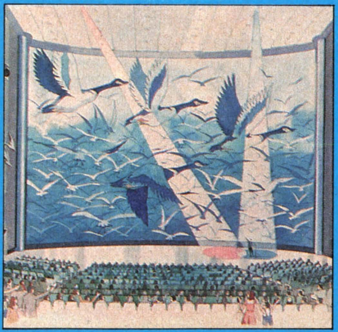
そこで今度は、見に行く前にちょっと考えてみてはどうかな？ と思うヒント情報だ。役に立つかどうかは読んでみてのお楽しみ。

大きいことはいいことか?!

エキスポセンターの4.8m×8mの画面（写真上）にはじまって、画面の大きさを誇るパビリオンは数々ある。スクリーンの最大は燦鳥館（サントリー）の26m×35m（写真下）だけれど、なんといってもスゴイのがソニー・ジャンボトロンの25m×40m（写真中）。見る順番をよく考え、ジャンボトロンはできるだけ最後に見るようにしよう。心配しなくてもジャンボトロンは並ばないですぐ見れるのだから。

また、スクリーンの大きいパビリオンをふたつ続けて見るのも考えものだ。映像主体のパビリオンのあとは、展示や催し物が主体のパビリオンを見たりして、メリハリをつけた方がいいかもしれない。大きなスクリーンばっかりでは、目が痛くなる。



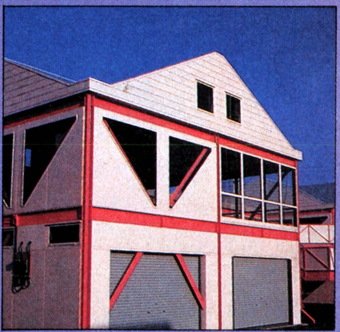


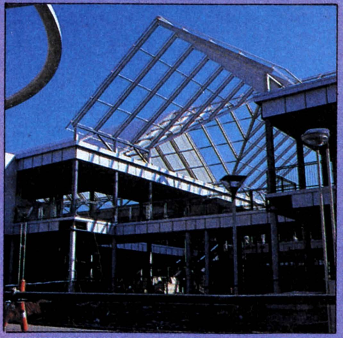
ハラが減っては……

万博会場までの道路ぞいにファミリーレストランなど（写真上）がたくさんできているけれど、食事をしているあいだに時間はどんどん過ぎていってしまう。会場内にもレストランやファーストフードの営業施設（写真中）があるし、東と西にはその種の店の集まった回廊（写真下左）もあるから、会場に入ってから食事をするほうがいいかも。

ただし混雑している日のお昼どきにこの手のレストランへ入ろうったって、そうかんたんにはいかない。へたをするとパビリオンに入るのより並ぶかもしれない（なにしろ食事をするのは結構時間がかかるからね）。

どちらかといえば売店（写真下右）みたいなところでハンバーガーでも買って、パビリオンの行列を待ちながら食べるほうが時間を有効に使えるはずだ。





トイレの数にも限りあり！

会場内のトイレは館外（写真右）-360コ、館内に340コ。中央プロムナード周辺に80コある。イザというときのため憶えておいたほうがいいかも！

科学キブルー

広い会場

会場内の輸送施設というのも楽しみのひとつ。AブロックとFブロックを結ぶスカイランド（写真上右）、北ゲートとエキスポプラザを結ぶビスタライナー（写真上左）などは実用的な意味のある交通手段だ。もし待たずに乗れるのなら使ってみるのもよいかも知れない。景色だっていいはずだ。ただしこれに乗るのに何分も待つようなら考えもの。たかだか1kmの距離だから歩いたほうが絶対にはやい。

そんなに急いで…

ところで話題のHSST（写真下）となると話が違う。もともとこれはどこかからどこかへという輸送のためにあるのではなく、ただ乗ってレールを往復してくるだけのいわば展示物。乗り物に興味がある人は、待ってでも乗る価値があるかもしれない。とはいえ時速30kmしか出さないから失望しないように。

立ってばかりはいられない

1日中立っているわけにはいかない。もちろんパビリオン内の劇場で座ることもあるだろうけれど、ヘタをすると行列で1時間も立ちっぱなしなんてこともある。疲れたときのために座るところも考えておきたいもの。ジャンボトロン前のぽっかりが丘（写真右）なら、ビニールシートや折りたたみのイスを持って行けば最高だね。また、UCCコーヒー館（写真左）のイベント広場では、座りながらショーとジャンボトロンを見られる。

楽しみ方は人それぞれ

科学博だからといって、勉強をしに行くわけではない。お金を払ったからには思う存分楽しまなくちゃソンだ。会場内の星丸ランドには遊園地ビックリの施設がそろっている（写真右）。

もっとすごいのはテクノコスモスの大観覧車（写真左）で、なんと高さ85mもある。1周するのに15分かかるから、ふつうの観覧車では彼女の手しか握れなかったキミでも、キスまで行けるかもしれない!?

ところで話は変わるけれど、この科学万博、やはり地の利が悪いのは否定できない。もし電車で行ったとすると、夜9時までいたら上野に着くのは11時近くになってしまう。門限がある人はよく注意しよう。

車で行く場合気をつけなければいけないのが駐車場。メインの駐車場の東駐車場は収容台数8931台と2871台の2ヵ所だけれど、ヘタするとどこに自分の車があるのだかわからなくなってしまうかもしれない。

また、駐車場から会場までも1km強あるから（ピストンバスもあるけれど、これもきっと混む）、へとへとに疲れるまで会場を歩きまわるとつらいかもね！

パビリオンあれこれ

紹介しなかったパビリオンの話題をいくつか。

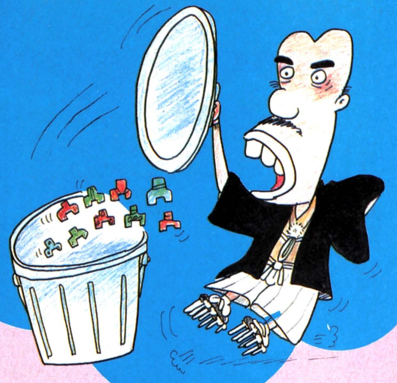
三井館では滝のスクリーンを作るそうだけれど、水道料金はいくらぐらいかかるのか気になるところ。

ゲームキッズに耳よりな話。三菱オーロラビジョンで毎日ゲーム大会がある。セガのスターブレーザーが大画面で楽しめるというからウレシイ。

また、内外の特撮技術の映像（東芝、日立、三菱）を見比べるのも楽しみだね！

人生はゲームだぞ パソコンまじんの2言5言

岩本久則



その気にさせるこれが秘訣

ニーハオ！　ゲームやってるかな?

オジンもやっとるぞ。パカパカキュンキュン音をたててナ。

でも考えてみると、なんだな、広告で絵が素晴らしいといってるゲームもいざやってみるとたいしたことはないねェ。

おジンがパソコンを始めた頃に比べるとそれは立派なもんだけどとてもじゃないが、あの程度で絵が素晴らしい、グラフィクが最高なんて言えたもんじゃない。

ゲームのパッケージに描いてある、これ見ろ凄いだろうと言いたげなエアーブラシの絵が面白ソーだからと買ってみると、なんてこたぁなかったりする。長い時間をかけて下手な絵を描くんだから、たまったもんじゃないぜまったく。

それでI／Oエラーにでもなったらぶんなげたくなっちゃうよ。

ゲームってものは、最初にこれは○○ですよと、暗示を与えておけば、皆はそう思い込んでゲームに夢中になるものなんだ。ひと昔前のなんだかわからない記号でもけっこうその気になって遊んだもんだデや。なっ。

ギャラクシアンだって宇宙から来たって言われたから、その気になって一所懸命やっつけようと頑張るワケよ。

あんなもの説明を受けなきゃただのゴミ。ゴミ箱ウォーズというタイトルにしたらみんなゴミ戦争だと思って遊ぶんだド。

ロードランナーだって、たったあれだけのパターンで駆けている人間に見えちゃうんだから。

実はここが秘訣で、漫画でもよく同じ顔が描けるものだと言われるけれど、実はちょっとずつ違っているのを、見るほうが頭のなかに思い込んじゃってるから気がつかないだけヨ。

たとえば○を描いて、「これ人の顔」と言えば次に○が出てくると誰でも○を人の顔と思っちゃう。

むしろ○のように本物より抽象的であればあるほど、自分で思い入れる幅が大きいから、ゲームが面白くできるってワケ。

そういう意味ではフリップフロップやマリオなどが最適なパターンだろうきっと。それに比べると、ダンジョンとかかぐや姫なんてもなぁひどいネ。あれは絵以前のものだド。

というのはリアルな絵ってのはいつもテレビでいい画質を見ているワケでシャチホコ立ちしてもテレビにはかなうワケがない。大型コンピュータならVTRやフイルムにできない画像を作ることもできるけど、パソコンじゃどんなお絵かきプログラムでも横綱にフンドシかつぎがケンカしかけるようなものサ。

パソコンにはパソコンの絵ってものがあり、得手ってものがあるんだナ、これが。

身のまわりのことがゲームになるぞ

となると、なにもゲームは買って遊ぶばかりが能じゃない。自分で作るの、自分で。自分の身のまわりはゲームでいっぱいなんだから。

家から学校に着くまでのゲーム、受験のゲーム、なんだってゲームになる。さっきも言ったようにパターンは○だっていい。ちいさかった時のことを思いだしてごらん。そこらにあるものがすぐに飛行機や機関車になったじゃないか。ブンブン口で擬音まで入れて遊んだもんだデ。皆にはそれだけの想像力とロマンがあるのだもんよ。

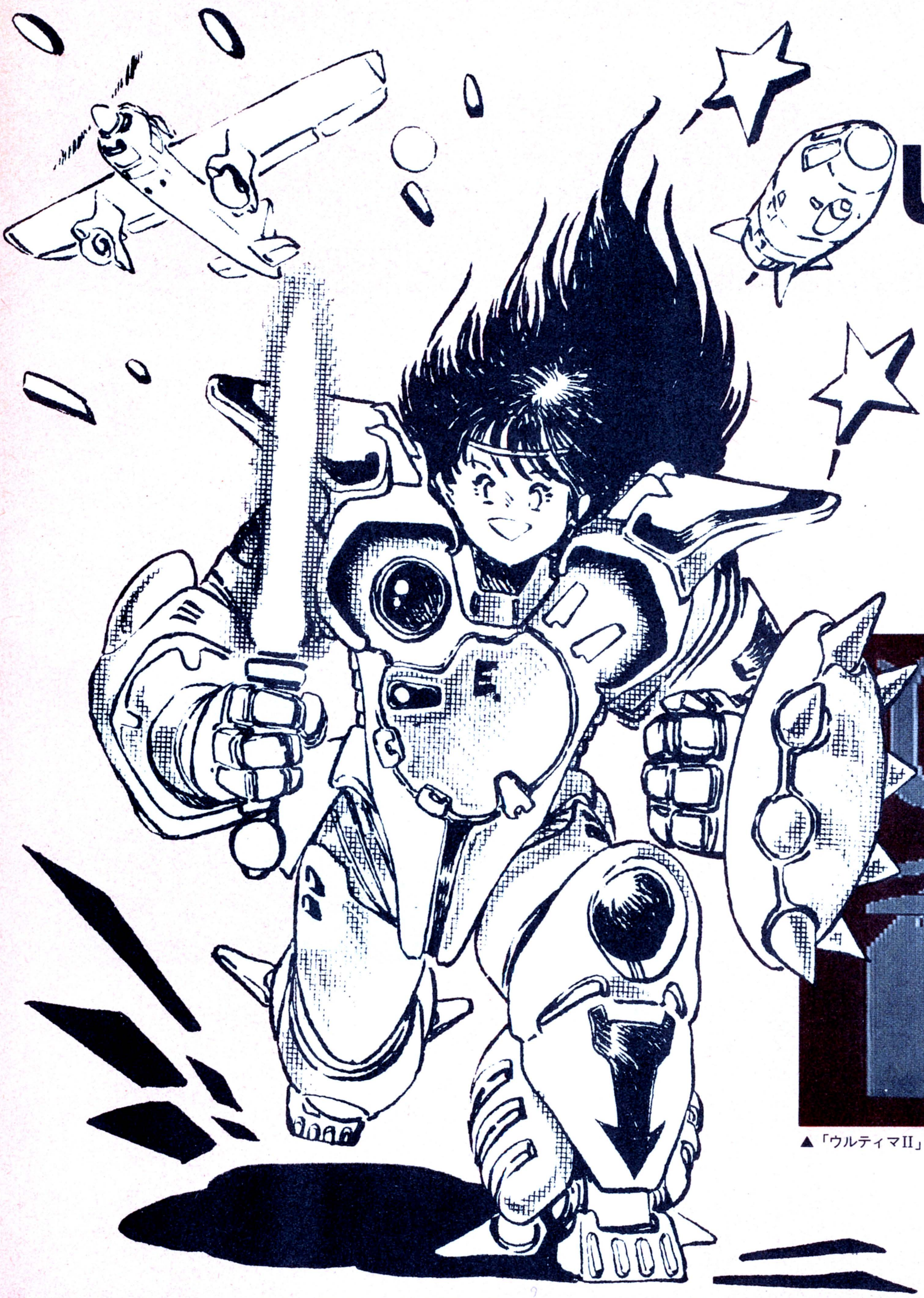
まず手始めにベーシックをやろう、BASICを。

今皆が持っている10万円とか20万円とかするパソコンは、大人が研究所や仕事などで使っている立派なコンピュータなのだ。市販のゲームを買って遊ぶだけのオモチャじゃない。

皆が一所懸命プログラムしているとこを父さん母さんが見たら、いずれグレードアップするときに協力してくれることうけ合うヨ。

そしてこれまたいずれ皆の中からゲーム作りのプロが現れて、「これ小遣い」と父さん母さんに封筒を渡すことだってできるんだナ。

これ、パソコンの恩返し。パソコン親孝行。パソコンでできるものってイロイロあるんだゾ。



ULTIMAに夜はふけて…

by ELIZA
ILLUST. NIKOV

▲「ウルティマII」のタイトル画面。下からせりあがってきた竜が火を吹いてスタートする。

今月は「ウィザードリィ」と並ぶ傑作「ウルティマ」についての話

ハーイ！ 元気にしてる？ もうすぐ春ですね。寒さもしばらくの辛抱。でも、一年中キーボードの前にすわっていたのでは関係ないかな!?

今回は、「ウィザードリィ」とならぶコンピュータR.P.G.の傑作、「ウルティマ」についてのお話。本来は「アルティマ」と読むのが正しいのかな？ まあ、読み方はともかく、「ウルティマ」がたぐいまれなる傑作であることはまちがいありません。現に、国産R.P.G.ソフトの大半が「ウルティマ」の影響を受けているといってもいいほど。もしかすると、好敵手の「ウィザードリィ」よりも影響力が強かったんじゃない？

この「ウルティマ」の特徴を、ゲームシステム、ストーリー、プレイアビリティの3点からみていってみましょう。

▲キャッスル

▲タウン

▲アウトフィールド

▲キャラクタージェネレーション

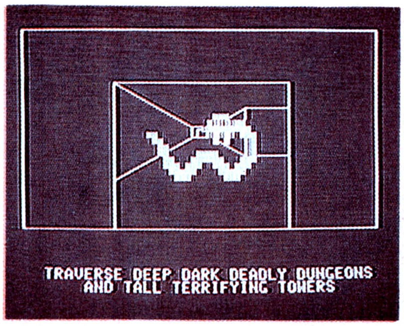
その素晴らしきシステム

「ウルティマ」の最大の特徴は、そのゲームシステムにあるといってもいいかもしれません。「ゲームシステム」と聞いて眉をひそめる人もいるかもしれないけど、かんたんにいえば、ゲーム進行プロセスのこと。「ウルティマ」は、他のR.P.G.の例にもれず、まずキャラクターづくりから始まります。これは90のポイントを6つの項目（力・器用さ・体力など）に割り当てることから始まるの。この6つの項目に人種・性別・役割などの修正が加えられ、でき上がったキャラクターをゲームワールドへと投入するわけなの。

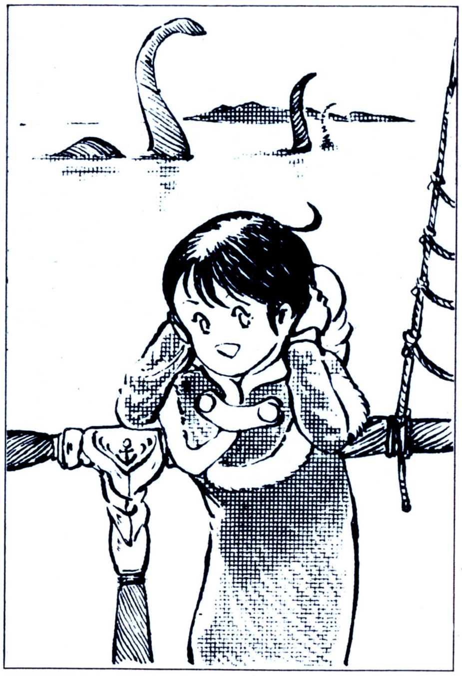
このゲームワールドは、複数の大陸と海からでき上がってます。それぞれの大陸はとても広大で、そのなかにいくつもの町・城・ダンジョンなどが点在しているんです。町の機能としては、アドベンチャーに必要な物資（武器・鎧・食糧等）の調達、情報の収集などができます。

また、キャラクターによってはとてもうまいもうけ場所でもあるの（プレイしたことがある人なら、わかるでしょ!?）。

城には王様がひとりずついて、ギブ＆テイクの関係でキャラクターに便宜をはかってくれるんです。この城の機能は重要で、これに気づかないで痛い目にあった人は数知れないほど。一見すると無価値のようでも、じつはとても重要な場合が多いのよね。



◀ダンジョン内のドラゴン



各地に不気味に点在するダンジョン（地下牢）は危険な場所でもあるけど、絶好のかせぎ場所でもあるの。必要な装備を十分に備えてゆけばだいじょうぶなはず（とはいうものの、油断は禁物ヨ）。

ゲームは、さきほどの場所を任意に歩き回ることで進行してゆくの。

こう説明してくると、「ウルティマ」の何がすぐれているか、わからないかもしれないわね。

てっとり早くいえば、このような進行プロセスを確立したのが、この「ウルティマ」だったわけ。

現在あるコンピュータR.P.G.の大半が、この進行スタイルを受け継いでいるみたいね。現在にいたるまで、このスタイル以外の進行プロセスを持つゲームは生まれていません。

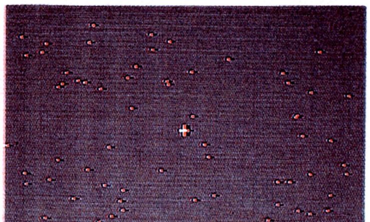
ということは、このシステム形式はパーソナル・コンピュータによく合っているということじゃないかしら。媒体に合ったスタイルという意味では、ライバルの「ウィザードリィ」をリードしているといってもいいかもしれません。

ともかく、「ウルティマ」はコンピュータR.P.G.のひとつの流れをつくったことはたしかみたいね。

では、次にストーリーについて見て行きましょう。

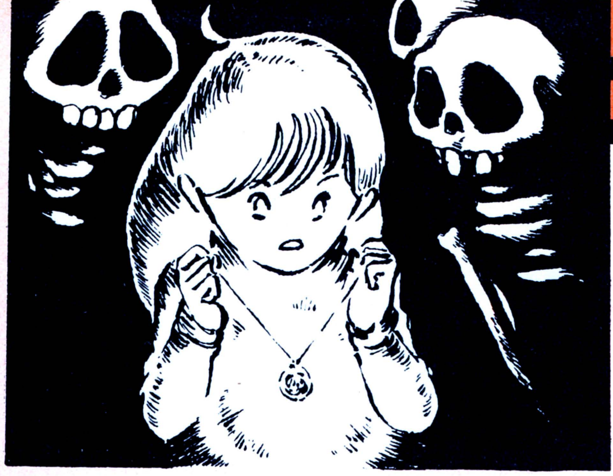
「ストーリー」という言葉にとまどう人もいるかもしれないけど、R.P.G.にストーリーは必要不可欠なもの。ボードゲーム（ここでいう『ボード』というのはコンピュータソフトでないもののこと）では「シナリオ」という呼び方をしてるわね。R.P.G.にストーリー（シナリオ）がなかったらたいへん！ たんなるルーチンワークになっちゃう（もっとも御主人様にいわせると、国産ソフトのなかにはそういったものが多いそうだけど……。この間など御主人様のカンシャクが爆発して、何の罪もないPC君がヒドイ目にあったほど。まったく、ゲーマーと何とかは紙一重なんだから）。

「ウルティマ」は、一見すると中世を舞台にしたアドベンチャーゲーム（ここでいう『アドベンチャー』とは米国流の呼び方）のように思えるけど、じつはなんとSFゲームなの！ あえていえば「サイエンス・ファンタジー」とでもいうのかしら。プレイしてみるとすぐわかるんだけど、エア・カーとか、レーザー・ブラスターなどのSFアイテムが売られているの。



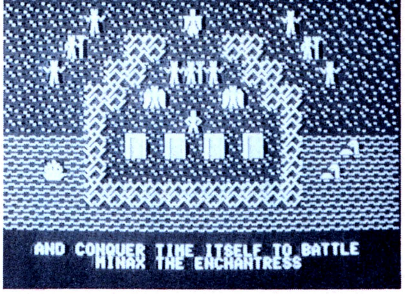
▲ウルティマのスペース部分だ。

これからゲームをしようという人のために、これ以上の説明は省くけど、じつに壮大なスケールのゲームといってもいいわね。その奇想天外さ、大胆さ、面白さでは群をぬいてます。そのダイナミックなゲーム展開は他の追従を許さないんじゃない？



イントレピッディ「ウルティマ」

ゲームを評価するうえでもっとも重要な要素、ある意味では総合評価ともいえるのが『プレイアビリティ』。プレイアビリティとは、ゲームをプレイして得られる満足度のようなもの、と考えてもらえればいいんじゃないかな。



▲アウトフィールド

ただたんに、時間つぶしのためならいざ知らず、ホビーとしての対象ならば、プレイしただけの満足感が得られなければダメ。その点では「ウルティマ」は申し分ありません。アドベンチャーゲーム（ロールプレイングゲームをふくんだ米国流呼び方）としての要素だけでなく、アーケードゲームもとりこんだ、広大な時代設定をもったゲームなんです。真の『ファンタジー・ワールド』がそこにあります。あなたの自由をしばるものは、なにもありません。すべてがあなたの自由な選択に任されているの。

あるのはL・ブリティッシュという創造主の造形物と、彼の意志によって生み出された掟(ルール)だけ。血わき、肉おどる、因果応報の世界……。この世界のなかで、あなたは知らず知らずのうちにL・ブリティッシュの操る糸に引かれてゆくはずね。

そして、この世界の源へと旅出つことになるの。この世界に入ったら、時はその意味を失い、キャラクターはあなた自身に同化してゆくわ。これこそが、ロールプレイングゲームの醍醐味じゃないかしら。たんなる惰性からではなく、自然に引き込まれていく味わいこそ、すぐれたゲームだけが持つ特質といえるんじゃないかしら。

ウルティマシンドローム？

これまで述べてきたように、「ウルティマ」はたいへん素晴らしいゲームです。日本国内における評価も絶大でした。「ウルティマ」タイプのゲームが多くのソフトハウスからいつものようにつくられ始めました。先月号でも述べたことだけど、外見的な特徴だけをコピーしたゲームが次々と生まれてきたの。「ウルティマ」があまりによくできたゲームであったため、「ウルティマ」を超えるように努力するのではなく、できるだけ「ウルティマ」に似せることに力が注がれてしまったわけね。

本当に残念なことだけど、これは事実じゃないかしら。事実は事実として受け入れなければならないわね。そして、できるだけ早くこのような問題は改善していかなきゃね。そのためには「ウルティマ」のようなすぐれたゲームを真剣に研究していくことが必要なんじゃないかしら。徹底的にプレイし、インスティンクト（直感）をみがくこと以外にはありません。数で表すにはあまりに不明瞭な要素だけど、つねにこのことを意識することが大切ね。

「ウルティマ」に限ったことじゃないけど、評価されるゲームというのは、必ずいくつかのエンターテイメントの要素を持ってると思うの。その数が多ければ多いほど、画白いゲームなんじゃないかな。反対にその数が少なければ少ないほど、たんなるルーチンゲームにしか感じられなくなっちゃう。とかくロールプレイング・ゲームはルーチンワークとなりがちだけど、それをいくつもの要素でカバーして、プレイヤーの興味を持続させることが大切ね。

「ウルティマ」は、広大な世界・キャラクターの役割・武具類・次の局面へのカギとなる情報などでこの問題をクリアしていると思うの。たんなる思いつきだけではとてもダメね。その思いつきをいくつもいくつも積み重ねてこそ、良質の作品が生まれるんじゃないかしら。

とくにロールプレイング・ゲームの場合にはそう。変数がいくつもあるからといって、それだけではゲームへの興味を持続させることは無理ね。

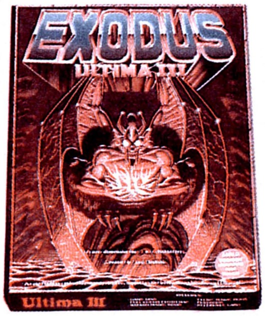
ウルティマの変貌

時の流れとともに「ウルティマ」も変わってきているの。「ウルティマII」では、Iを各個所でグレードアップさせてるわ。ゲームワールドはより広大になってるし、時の流れさえもアドベンチャーの対象となっているの。「ウルティマ」の世界は、この「ウルティマII」によって完成したといってもいいほど。

ところが、「ウルティマIII」は、I・IIとはまるで趣きを変えて登場したの。舞台をダーク・エイジにかぎり、4人のパーティを編成するという、「ウィザードリィ」に近いタイプのゲームに変貌したの。外見は従来のシリーズを受け継いでいるけど、ゲーム自体はまるで異質なものといってもいいほど。

この「ウルティマIII」に対する評価は人によって分かれるところね。私の御主人様などは「ウルティマ」特有のダイナミックな展開が欠けてしまった、と嘆いているけど……。おそらく、ゲームワールドが狭くなったのと、パーティ編成の意義が薄れたので、そんなふうに感じたんじゃないかしら。

じつをいうと、御主人様、あれで正統派ゲーマーのつもりなの。「オレはゲームに関しては正統派ストロング・スタイルだ！」などと勝手なことをいってるけど、私、ちゃんと知ってるの。ときどき、パラメータをいじっていたりネ。オットト……御主人様がもどって来たわ。いそいで消さなきゃ!!



▲ウルティマIIIのパッケージ

さて、「ウルティマ」について話してきたけど、理解してもらえたかしら？「ウルティマ」というゲーム自体じゃなくて、R.P.G.のなかの「ウルティマ」って感じで進めてきたわけだけど……。そういえば「ウルティマII」が国産マシンに移植されるそうだから、国産マシンのユーザー諸君も楽しめるようになりそうね。隣のPC君もビープ音を鳴らして大喜び。

いよいよ来月号は最終回。日本におけるR.P.G.について、もう一度考えてみるつもりです。

では、Bye-Bye.／

キミはCRTの彼方に自分の未来が見えるか!?

わたしはマイコン少年が嫌いだ!

——知られざるマイコン大学生の実態——

松沢 孝治

〝将来もずーっとパソコンを続けたい〟と考えている18歳未満のキミ、現役の大学生がどんなふうにパソコンと付き合ってるのか知ってるかな? 今月は筆者自身が私生活をもとに(本人は強く否定してるけど)その実態を鋭くえぐった意欲作だ。

懺悔

先月号は都合によりお休みをいただき、今回パワーアップして再登場の予定でしたが、またまた私事でソフトを十分に検討する時間がとれませんでした。
そのため、内容が〝ソフト〟からはずれてしまったことを深くおわびします。 (松沢)

ある問いかけ

「素敵だと思うわよ。だって、頭イイッて感じがするもの」

「…………」

信号待ちの車の中で、俊之は、助手席に座っている香澄に「マイコンやってる男ってどう思う?」とたずねてみた。

「どうして?」

「いや、別に……」

信号が青に変わり、俊之は飯倉片町の交差点を左折して、桜田通りにのっかり、車を五反田方向へ走らせる。香澄は不思議そうにボーイフレンドの顔を見ていたが、たちあがりの急な加速に喉の奥でかすかな悲鳴を上げてシートにしがみついた。おかげで、俊之がハンドルをきりながら口の端を歪めたことに気付かなかったようだ。

俊之は、都内のちょっとばかり名の知れた理工系の大学に通う学生で、4月から3年になる。ガールフレンドの香澄とは、去年の春休みに喫茶店のバイトで知りあってからの付き合いで、これまた、ちょっとばかり名の知れた女子大の2年生だ。

聞くところによれば、最近、女子大生の間でボーイフレンドとして人気があるのは、K大・A大といった軟派系の大学生ではなく、かと言ってW大・M大なんかに通っている泥臭い大学生でもなく、俊之の大学を筆頭とした理科系大学の学生なんだそうだ。

当の本人にしてみれば何がいいんだか理解に苦しむが、デートに遅れて来ても「実験だったんだぜ」と言いわけされると、凛々しい白衣姿が目に浮かんで素直に許せるらしい。

まあ、人気があると言っても、彼女たちにとっては、ルイ・ヴィトンやグッチといったブランド品と同じレベルの問題でしかないのだろう。俊之も含めた男子学生だって女子大生を見る目は似たようなものだから、あまり批判がましいことを言えた義理ではないが。

「素敵か……」高輪にある香澄の自宅へ彼女を送りとどけた後、俊之は、彼女の(自分も含めた)マイコン少年に対する感想を思い出して、再び皮肉な笑みを浮かべた。

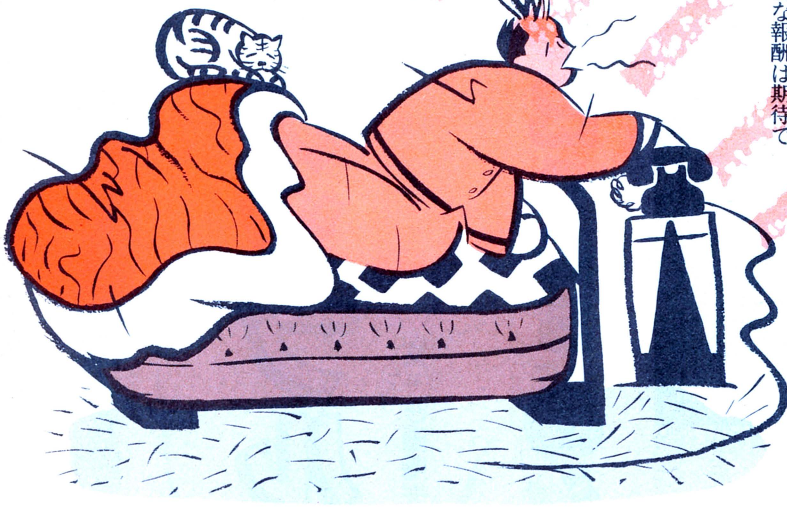
実生活でコンピュータとはまったく縁のない大多数の女の子が、マイコン少年(青年)の実態を知らないのは無理からぬ話だ。むしろ感謝すべきことかも知れない。確かに、マイコンをやっている人間が、そこそこ頭がいいのは事実だ。しかし、それだって頭が切れるというのとは別である。

ある躓き

俊之がマイコンと関わりを持つようになったのは、大学に入ってからのことである。そのころ世間でやたらOAだのハイテクだのと騒がれていたこともあり、「理工系の大学生としてはマイコンぐらい使えなければみっともなかろう」と、大学のマイコンクラブに入部

したのがそもそものきっかけだった。それまでコンピュータのコの字も知らなかった俊之だが、クラブのマイコンを触わっているうち夢中になり、その年の夏にはアルバイトの過密スケジュールを敷きつめて、最新鋭機一式を購入したのだ。

始めたてのころは、BASICの"FOR~NEXT"さえ理解できず、先輩からバカだ、マヌケだと罵られていた彼も、某ソフトハウスでゲームプログラムのバイトまでするようになっている。



あるシステム

プログラマーといえば聞こえはいいが、実際は単なる下働きにすぎない。おまけに、学生アルバイトの身分では正当な報酬は期待できず、時給にしてみれば家庭教師の約半分といったところか。

シビアな話をすれば、バイト学生主体のソフトハウスの多くには、豊富な知識と奇抜なアイディアを持つ学生の良質な労働力を安価で吸い上げる意図が初めからあり、固定給制もボーナス制もないアルバイトでは不合理な低賃金に甘んじるしかないのである。

俊之もそのへんの仕組みを見抜けない阿呆ではなかったが、いまさら喫茶店の皿洗いをやる気はしないし、自分の能力の結果がパッケージソフトとしてソフトショップの店頭に並べられているのはなかなかの快感でもあった。それに、低賃金とはいえ、他のバイトと比べれば格段の差があるので、とりあえず満足している。

ただ、このバイト代の大半が香澄とのデート代に消えてしまうのが悩みの種であった(香澄はやたらと高級な店を好み、そのうえ男が金を払うのが当然と考えている。まったく、"いいとこのお嬢"を気取るなら、首に血統書でもぶら下げておけと言いたくなる)。

ある事実

俊之の所属するマイコンクラブでは、学祭(これがけっこう金になる)用のプログラミングと後輩の教育が主な活動内容となる。教育と言っても、プログラムなんてものは他人に教えてもらってできるようになるわけじゃないから、ひと通りのことを教えたら、あとは後輩をバカだマヌケだと罵って激励(?)し、自分から勉強する気を起こさせるのが先輩の仕事となる。

しかし、俊之の後輩にあたる1年生は、どいつもこいつも、ちょっとバカにされたぐらいでオロオロして、やる気をなくすから困ったものだ。もっとも、後輩になかなか技術がつかないのには、もうひとつの理由がある。というのは俊之の先輩である3、4年生が、アドベンチャー(最近はロール・プレイング)ゲームで、数少ないマシンを占領してしまうからだ。

この先輩というのが、いかにもひと昔前のマイコン少年という感じのマニア揃いで、浅田彰ふうに言えば"パラノ人間"といったところだ。やたらマイコンの知識に詳しいくせに、自分でプログラムを組んだところは見たことがない。ディスクにかけられたプロテクトをはずしては自慢げにしている。そうかと思えば、どこで見つけてきたのか知らないが、俊之の作ったパッケージソフトを、喜々として批評する。大きなお世話だと言いたくなるよ、まったく。

おまけにロリコンときれば手がつけられない。20歳を2つも3つもこえた男が『ミンキーモモ』でもないだろう。女の子がそっぽを向いても無理はない。もっとも、彼らに言わせれば、実物の女の子よりアニメの中の女の子と戯れていた方が幸せなんだろうけれど……。

青春の蹉跌

徹夜明けの眠い目をこすりながら受話器を取ると、電話の主は香澄だった。

「なんの用?」

「あら、用がなきゃ電話しちゃいけないの?」

「そんなことないけど……」

「最近ちっともさそってくれないのね。もう1週間も逢ってないじゃない」

「ごめん。忙しかったんだ」

「じゃあ、今からどこかで逢えない?」

「さっき寝ついたばかりなんだぜ。勘弁してくれ」

「ウソッ! もう11時よ」

「ホントさ。バイトの締め切りが迫ってるんだ」

「とかなんとか言って、本当は私と逢いたくないんでしょう」

「…………」

――なんとか彼女の機嫌をなだめて電話をきった俊之は、ホッと溜め息をついた。徹夜明けのボーッとした頭でデートに行きたがる奴なんているものか。

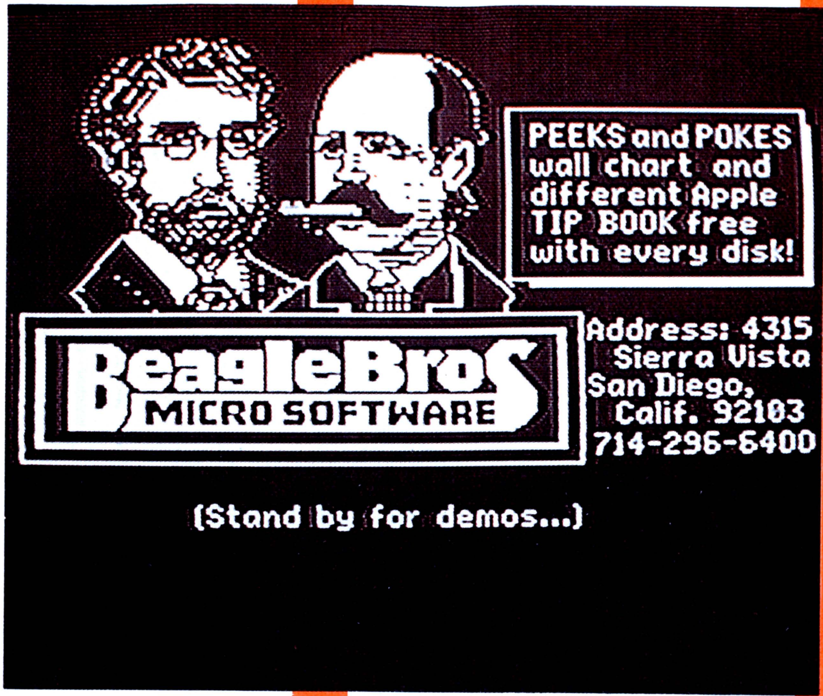
ソフトハウスのバイトを始めてから徹夜がしょっちゅうになり、香澄とのデートの回数が減ったのは事実だ。でも、恋人と逢うときぐらい、ベストコンディションでいたいという男心をわかってほしいね。

女の子にとって、恋人と1週間も逢ってないのは大変なことらしいけど、男にしてみれば、1週間に一度も逢えば十分だ。

だいたい女の子は疲れる。プログラムの虫を捜していた方がまだましだ。しかし、ガールフレンドってのは、いなきゃいないでいろいろ不便だしな……。

ちょっと待てよ、と俊之は思った。女の子よりマイコンの方がいいなんてのは、まるでクラブの先輩たちの発想じゃないか。しかも、そういうマイコン少年を自分は嫌っていたはずだ。「飽きてきたのかな」とも思う。そういえば、香澄と付き合い始めてからそろそろ1年だ。別の女の子と付き合えば、マイコンの方がいいなんてバカげたことは考えなくなるかもしれない。

しかし俊之は、ガールフレンドが香澄であれ、他の誰かであれ、ディスプレイと向き合い、キーボードを通してマイコンに話しかけているときがいちばん楽しいと感じる自分に、うすうす気付き始めていた。そして、同時に、たまらなくゾッとするのであった。



▲なんとオジサンがハエを食べてしまうデモなのだ(アップルメカニック)

パイナップル通信 第2回

文・桃園隆夫

ビーグルBros.のシャレっけが好き!

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

ビーグルソフトは美容の大敵!

さて、今月は、アップルユーザーの間で大人気のBEAGLE・BROTHERSのソフトを紹介しよう。

ここのトレードマークは、アールデコ調のおじさんがふたり並んでいる絵だ。ふたりは、おそらくビーグルのプログラマー、バート・カージーとマーク・サイモンセンだろう。この絵が、ユーモアあふれるソフトの内容をいっそう盛りあげているみたいだね。

製品についてくるオマケや雑誌の広告などもすべてこのタッチ。たとえば、EARLY・SYNTHESIZERと名づけられたイラストなどは、キーボードのついた木箱の中のたくさんの子ネコをアンティックなおじさんが、優雅になでている図だったりするのだ。

ビーグルのプログラムは現在18種あるけど、ほぼ3種類に分けられる。

まずユーティリティ。次はゲーム（主にロー・レゾやテキストが中心）。そしてTWO・LINERプログラム（ベーシックの2行だけのプログラムで、どれだけのことが表現できるかを実験したもの）。

どれをとってもじつにおもしろすぎて、目のまわりがシワだらけになる。美容の大敵、女のコにはすすめられないソフトなのだ。

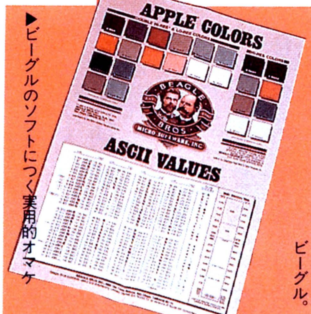
ユーザーフレンドリーな発想

ところで、何がそんなに愉快なのかということを、最近のビーグルのヒット作、TIP・DISK 1とSILICON・SALADを例にとって探ってみよう。

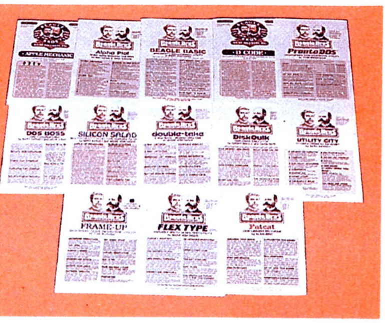
前者は、TWO・LINERプログラムコンテスト（ビーグルがときたま開催するコンテスト）の入選作品を中心に100本以上のおもしろプログラムがひしめきあって入っている。

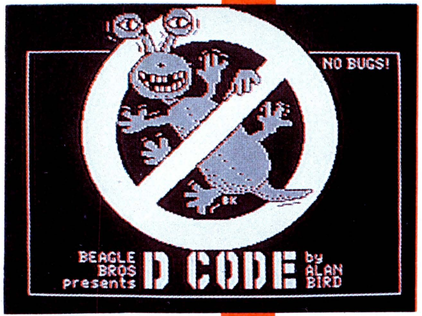
このトップ・ディスクのなかのプログラムはすべてベーシックで書かれているけど、今までのどのマニュアルにものっていなかった特殊なサブ・ルーティンをCALLしていたり、本来なら10行以上におよぶプログラムをなにげなく2行にまとめていたりするんだ。

SILICON・SALADのほうは、TIP・DISKにおさめられているジョーク・プログラムのほか、実用的なユーティリティがウキウキ入っている。なかには

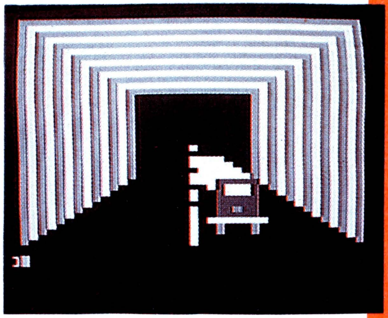


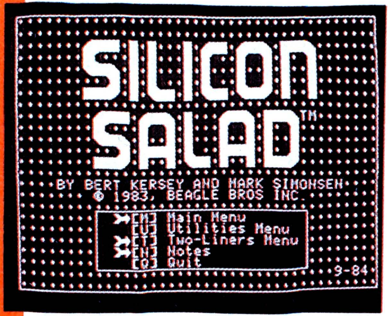
▶ビーグルのソフトにつく実用的オマケ


▶これがアップル・フリークをとりこにするビーグル。



▲ストップ・ザ・バグ。D—CODE


▲B・Bのほのぼののアニメ。ルート6502。



▲シリコン・サラダのなかみは、なんと100種類のプログラム！

奇妙なタイトルのプログラムがいくつも入っているけど、そのひとつ"CHU・GACHA・GACHA"というタイトルのプログラムをRUNさせてみた。すると、案の定、ビーグルのジョークにやられました！ ナント、アップルのディスク・ドライブ2台が交替に回転しだし、徐々にスピードを増し、まるで汽車が走り出す時のような音をたて始めた。そして画面にはそのリズムに合わせ、チュー・ガチャガチャ、と意味不明の文字がランダムに表示されつづけるではないか！

"ヤラレタ！"と、この言葉が心から発せられたら、キミはもうビーグルのとりこだ。

彼らはプログラマーであり、プロデューサーであり、詩人でもあるのだ。真の笑いをクリエイトする偉大なるコンピュータ・アーティスト集団なのだ。

話は飛ぶけれど、彼らの作った製品は、すべてUNPROTECTEDになっており、ユーザーが常時利用する言語（たとえばベーシック）、OS（例・DOS3.3、PRODOS）ディスクから自由にアクセスできる。

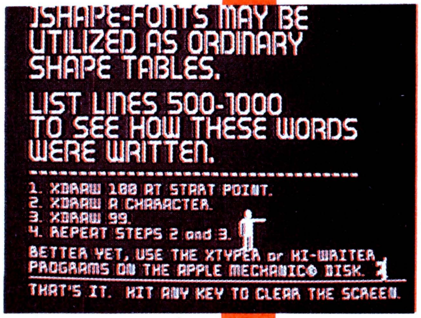
プロテクトがかかっていると、そのシステムの範囲でしか使用できなくなるので、彼らのポリシーはつねにユーザーフレンドリーだ。かといって、バックアップの輪が拡がりすぎて、ソフトを破滅するということもない。

現に1979年に発表されたプログラムが、いまだに元気に世界中のソフト界を泳ぎまわっている。

遊べて、"使える"ソフトが身上

では、ここらでビーグルの製品をどんどん紹介しちゃおう。彼らのソフトはジョークばかりじゃなく、シリアスなものもかなり多いぞ。

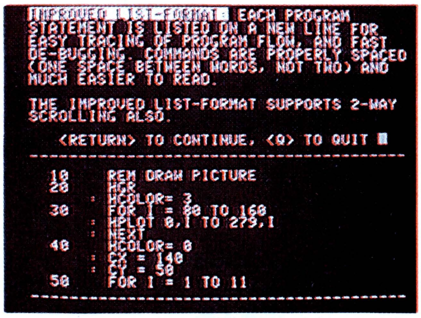
DOS・BOSS これは自分のカスタムDOSを作り上げるためのユーティリティで、コマンドを自由に変えることができる。たとえば、アップルでDISKのディレクトリーを見るとき、"CATALOG"というコマンドを使うけど、それを"BEEP"にしちゃったりとか、エラーメッセージの、"SYNTAX・ERROR"を"OH MY GOD"に置きかえたりできる。



▶Macなみにいろいろなfontが扱えるアップルメカニック。

DOUBLE・TAKE これは画面に出ているものなら、なんでも上下スクロールさせちゃうプログラム（ただしテキスト画面のみ）で、とくにDEBUGGINGするときにとても便利。クロスリファレンスや、最終的にLOADしたプログラムのアドレスが表示される等々、まさにプログラマーの助っ人だ。GPLEといっしょに使えばさらに強力になる。

GPLE グローバル・プログラミング・ライン・エディター。これはBASICのプログラムを作成したり、デバッギングしたりするときに使うものだ。このGPLEの最大の強みは、行中のコマンドを他のコマンド（たとえば、"PRINT"を"REM"）に変えることができる。まるでアップルにたくさんのファンクションキーを付けたように、ひとつのキーだけでさまざまなコマンドをあつかえるスーパーツールボックスなのだ。



▲テキスト画面ならなんでもスクロール。ダブルテイク。

BEAGLE・BASIC アッとおどろくBASIC！ なんと自分だけのBASIC言語開発ツール。これもコマンドが自分の好きなことばに変えられるなど、今までのアップルソフトにはなかったコマンドを追加してある、超BASICなのでR。

BEAGLE・GRAPHICS 128Kアップル（IIc・IIe）専用のダブルハイレゾリューションのグラフィックツール。マウスを使えばまるでマッキントッシュの感覚でグラフィックを操作でき、ナント200色以上の色が使える。今までアップルには無縁とされていた赤や黄が、鮮やかに表現できるんだ。ちなみに今までのハイ・レゾのドット数は280×192だったけど、ダブル・ハイ・レゾでは560×192なんだ。

自分のレベルに合わせて使えるんだ

こうして見てみると、ビーグルのプロダクツはマニアだけのものではなく、初心者にもかんたんにあつかえることが分かってもらえたと思う。どれもが従来のようにおしきせではなく、ユーザーひとりひとりが自分のレベル、あるいは趣味に合わせた使い方ができるんだ。いかにビーグルの連中がユーザーを大切にしているかというのがよくわかるね。

パイナップルでは、ビーグルソフトをつねにフル・メンバーでそろえ、キミたちを待っているのでR。

次回は筆者とアップルとの出会い、そしてパイナップル誕生までの話を書きたいと思う。

愛読者カード 今月の通信簿の記入の方法

ＢＥＥＰ編集室では、ＢＥＥＰをより充実させるために、読者の皆さんに今月のＢＥＥＰを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 特集・ビデオゲームグラフィティ
03 戦え！ エクセリオンの勇士たちよ
04 ファミコンストラクション
05 メガ・オービス
06 トーク・レビュー
07 徹底研究・ウイングマン
08 ＮＡＯアミューズメント・エキスポ
09 ビデオゲームラボ
10 Beep Load
11 ファミコンつめこみ講座
12 Beeper 試写室
13 Quiz Panic
14 コンシューマー・エレクトロニクス・ショー
15 科学万博エンジョイ術
16 パソコンオジンの二言五言
17 ファンタスティックＲＰＧナイト
18 ここが嫌いだ
19 パイナップル通信
20 ソフトジャングル
21 読者プレゼント

●BEEP編集室では、ゲームの必勝法を書ける人を募集しています。連絡は編集室へ。

次号予告

ファミコン特集だけじゃない

おもしろいものはおもしろい。ただそんな単純な理由で、次号はもう一度ファミリーコンピュータ特集、やりまくるぞ。

でも、ファミコンだけがおもしろいわけじゃない。そう、気分は「NOT ONLY ～ BUT ALSO～」なのだ。レーザーディスクゲームもあるし、パソコンゲームでひと足お先に今年のプロ野球ペナントレースを占っちゃう。それから、もうひとつ、パソコンのおもしろ企画だってひそかに潜行中。

連載企画もパワーアップ。来月もヨロシクね！

5月号発売は4月8日

GAME OVER

●つい先日、あのＮＥＣから、ＢＥＥＰ音を唯一の音源としていた、ＰＣ―80、88シリーズにＦＭ音源を搭載したＮＥＷマシンが登場してしまいました。これで、ＢＥＥＰという言葉が消えてしまうのでは、とさみしいかぎりです。でもみなさん、Ｂ・Ｅ・Ｅ・Ｐは永遠に不滅です。ＢＥＥＰの灯を消さないためにも、一層の声援をお願いします。（ＴＡＫＥ）

●とにかくＢＥＥＰのプレゼントコーナーに当選したい、という人へひとことアドバイス。第一に自分がいちばん欲しくないものを選ぶこと。これによって当選の確率はぐっと高まるハズ。第2に自分の住所はもちろん、電話番号までていねいな字で書くこと。ちなみに2号の当選確率は千分の一から数十分の一のものまでありました。（Ｔ・Ｓ）

●「お先に」と言い捨てて19時、恨めしげなスタッフをあとに、今夜は〃ＢＥＥＰの下働き〃ＫＡＺと映画。珍しく世間なみのＯＬして、先月と同じ『裏切りの街角』で、気分は『パープル・レイン』――だったのです、ＫＡＺが全財産入りのおサイフを落としたのに気づくまでは。かわいそーなＫＡＺは、明日からまた〃下働き〃に精を出します。(ふ)

●僕はどうも妄想癖の強い編集者らしい。会う人ごとに、ＢＥＥＰは今の方法論でいけば必ず売れます、うまくすれば年内に30万部だって夢じゃないかも、と言っているのだ。これには、隣りのジンさんも苦笑い。でも、2号、3号とかなり順調な売れ行きなので、まんざら妄想ばかりでなさそうだ。ああ、早く30万部になりたいな。やっぱり妄想かな？（Ｋ）

●パソコンゲームはパソコンゲームなりに、テレホビーゲームもそれなりに、ビデオゲームもそれなりに、ゲームとしての面白さがある（オッとボードも忘れちゃイカン）。どれもみな捨てがたい特色をもって輝いている。ジャンルをこえて互いに刺激しあい、各々のゲームがさらに魅力を増せば、ＢＥＥＰとしてこれほどうれしいことはない、ホンネ。（ジン）

プログラム・バグと内容に関するお問い合わせは
月曜日～金曜日の
午後4時～6時の間
下記の電話にてお受けしています。

東京 (03)-263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
桜井博道　佐々木好幸　早川　浩
Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫　小林初雄　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊Beep 4月号　定価360円
■昭和60年4月1日発行（毎月1日発行）第1巻第4号
通巻4号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
本社　〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2Ｆ　☎03・263・3690
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191(代)
■印刷　大日本印刷株式会社
©1985 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-4
本誌からの無断転載を禁じます。

ILLUST/ TOSHIKI SAWADA

SOFT JUNGLE

ソフト ジャングル

ますます充実の一途をたどるBEEP。今月もおもしろソフトを満載して登場。おもしろすぎてゴメンナサイ。

いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

びゅ〜ん!と伸びるもの、じわじわ迫ってくるもの、ゲームのジャンルによってもかなり差はあるけれど、今日は"びゅ〜ん!ソフト"がいっぱいで、ハッ!?

注目ソフト

■16位 ロックンローラー(AC)
ハミングバードソフト――FM版で初めてのピンボール。ファン待望の1本ではあるけれど、存分に楽しむにはちょっと……、と言うのは酷でしょうか?

■19位 大脱走(AC)
キャリーラボ――話なんかはなしにして、とにかくやってみてください。タケちゃんもいまチャレンジしています。乞うご期待!

■21位 F2グランプリ(AC)
キャリーラボ――スピード狂ならぜひお試しあれ。コンストラクションでオリジナルコースを作ってタイムレースでもしましょうか。

■25位 リザード(RP)
クリスタルソフト――6000シリーズでロールプレイというのはかなり珍しいはず。これがなかなかのできばえで、ファンにもお勧めできる良品です。キャラクターもかわいくできてて○(マル)。(T・4800円)

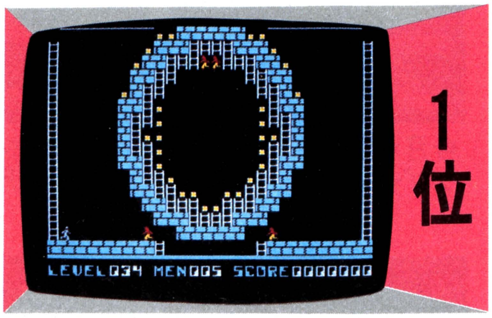
ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		ロードランナー(ソニー,ソフトプロ システムソフト,ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88/98,MSX,X1,MZ-15,FM-7/77,SMC-777,IBM-JX	D(6,800円) T(4,800円) ※ ROM(5,900円)
2		テラ4001―スターアーサー伝説III―(T&E)	AD	PC-60mkII/66SR FM-7/77	D(6,800円) T(4,800円)
3		プラズマライン(テクノソフト)	AC	PC-60mkII/66/88 X1,FM-7,MZ-20/22	D(6,900円) T(4,800円)
4	↑	チョップリフター(ソニー,システムソフト,ソフトプロ)	AC	PC-60mkII/66/88mkII, SMC-777,FM-7,X1	3.5D(6,000・6,800円) 5D(5,800・6,800円)※
5	(↑)	HYDLIDE (T&E)	RP	PC-88/mkII X1	5D(6,800円) T(4,800円)
6		野球狂 (ハドソン)	AC	PC-60mkII/88 X1,FM-7	D(6,800円) T(4,000円)
7	↑	リングの上は大さわぎ(日本ソフトバンク)	AC	FM-7/77	T(3,200円)
8		ザ・コックピット(コムパック)	S	PC-88/98,FM-7 X1,MZ-15/20/22	D(5,800円) T(4,800円)
9		ザ・ブラックオニキス(BPS)	RP	PC-88/98/98F X1	T(5,800円) 5D(7,800円) 8D(8,800円)
10		プロフェッショナル麻雀(シャノアール)	N	PC-88/98 FM-7	5D(6,800円)
11	↓	ザ・ファイヤークリスタル(BPS)	RP	PC-88/98	D(7,800円) T(4,800円)
12	↑	ゴーストバスターズ(ポニカ)	AC	MSX	T(4,800円)
13	↓	ヴォルガード (デービー)	AC	PC-88,X1 FM-7/77	D(6,800円) T(4,500円)
14	↑	ドラゴンスレーヤー(日本ファルコム)	RP	PC-88,FM-7/77	D(7,200円) T(4,800円)
15		フラッピー (デービー)	AC	PC-60mkII/66/88/98 X1,FM-7/77,MZ-15	QD(4,800円) 8D(8,800円) D(6,800円) T(4,500円、MSX3,800円)
16	(↑)	ロックンローラー(ハミングバード)	AC	FM-7/77	D(6,900円) T(5,900円)
17		タイニーゼビウス(電波新聞)	AC	PC-60/60mkII/66	T(3,500円)
18		ハイパーオリンピックI (コナミ デービー)	AC	MSX X1/D/tu	ROM/T (4,800円) D(6,800円)
19	○	大脱走 (キャリーラボ)	AC	PC-88/mkII X1,MZ-20/22	T(4,200円)
20		ちゃっくんぽっぷ(ニデコムキャリー)	AC	PC-60/88,FM-7/77 MZ-20/22,X1,MSX	D(7,500円) T(4,500円)
21	○	F2グランプリ(キャリーラボ)	AC	PC-88/mkII X1,MZ-20/22	T(3,800円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。

●ジャンル
AC アクション
AD アドベンチャー
S シミュレーション
RP ロールプレイング
N ノンセクション

●傾向
○今月の注目ソフト
↓前月からダウン
↑前月から急上昇

●協力店 石丸マイコンセンター ウスイ百貨店 うつのみや片町店 J&P京都寺町店 J&Pメディアランド 真光無線 そうご電器YES店 九十九電機札幌1号店 ビコム高知堺町店 ベルコム日立 富士音響マイコンセンターRAMI ヤマギワ玉川店 ラオックス新宿店 ラオックス本店 ラオックス横浜伊勢佐木町



▼ロードランナー

SMC（ソニー）
FM・X－Ⅰ・ⅠBM（ソフトプロ）
PC（システムソフト）
MZ（ユニバース）

●アクションゲーム

MZ－15版が出ました！　各社の価格はこのとおり。▽ソニー（3.5D）6800円　▽ソフトプロ(T)4800円、(3.5D)6800円、(5D)5800円　▽システムソフト（T）4800円、(3.5D／5D)6800円　▽ユニバース（QD）5200円。あー、これで今回は埋まった。

〈写真はMZ－15版〉

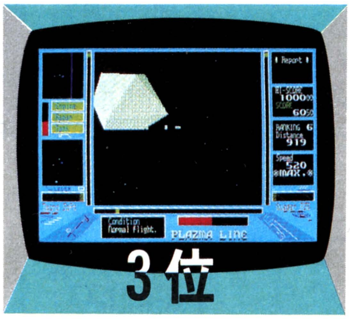
▼テラ4001

（T＆Eソフト）

●アドベンチャーゲーム

『スターアーサー伝説』の第3弾で、これにて完結です。前回6位、強者(つわもの)をケ落として堂々の2位となりました。やはりⅠ・Ⅱと遊んだ人にはⅢをやらずして……なのでしょう。Ⅲでは3Dを駆使(くし)したフライトシミュレータの気分を味わいながらシューティングゲームも楽しめます。Ⅰで牢(ろう)から出られなかった人、Ⅲではヒントも出てきますから、再度チャレンジしてみては？

〈写真はFM－7版〉



▼プラズマライン

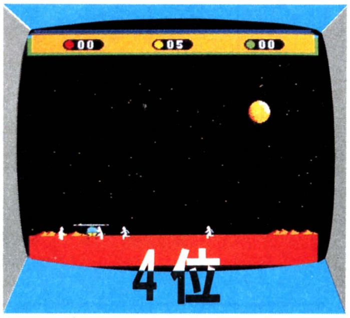
（テクノソフト）

●アクションゲーム

昨年秋に発売されてからこの人気は衰(おとろ)え知らず、読者のみなさんからのお便りでもその熱狂ぶりがうかがえます。

3D画像処理が雰囲気十分でワクワクですが、スペース・レースという設定も熱くなる理由のひとつ。自分の足、2輪、4輪とレースにもいろいろありますが、このスペース・レースは試してみる価値あり。

〈写真はPC－88版〉



▼チョップリフター

SMC（ソニー）
FM・X－Ⅰ（ソフトプロ）
PC（システムソフト）

●アクションゲーム

11→29→32→4位と、ランク外から一挙にベスト5入り。PC版の発売が原動力になったことは明らかです。アップル版が出て足かけ4年、ロングセラー街道をひた走る1等賞のロードランナーにまさるとも劣らないこのゲーム、このままベスト5入りが続くと、また頭痛のタネが増えて頭がグニグニになってしまいます。

〈写真はSMC－777版〉

▼HYDLIDE

（T＆Eソフト）

●ロールプレイングゲーム

〝これはかなりキツイよ！〟とBEEPの某ライターの弁。経験も当然必要なうえに、キー操作のコツを覚えないと……すぐ死んでしまうのです。それだけに夢中（というか必死）になるらしく〝ベスト10も時間の問題ですね〟とタケちゃんも申しておりました。が、さすがにこんなに早く入ってビックリ。ロールプレイの人気、高まってます。

〈写真はPC－88版〉

スカイフォックスに迫る新作ソフトが続々登場!!

2・3・8・9・10位は、どれもみんな新作で、編集部でもまだ遊んでないものがほとんど。そんなわけで同店の照屋さんにお話を聞いてみました。

「〝セブンシティーズ オブ ゴールド〟は、はるか昔の王国へ宝探しに出かけるものでキャラクターは4人まで作れます。ロールプレイングゲームのなかでもかなりいい線いっている一本で、いま一番のお勧めソフトですね。

〝レスキューレイダース〟は、チョップリフターとスカイブレーザー（スターブレーザーのこと。アップルⅡeでも遊べるようになって改名、中味はまったく同じ）をミックスした、一見パロディ風のソフトということなんですが、これがなかなかパロディやマネではすまされない、おもしろいものです。ぜひお店のほうで見てください」

ということです。

前回も一等賞だった〝スカイフォックス〟だけど、続々登場する魅力のソフトの勢いはすさまじいようで……目が離せません！

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	スカイフォックス	AC	5D (9,700円)
2	セブンシティーズ オブ ゴールド	RP	5D (13,000円)
3	レスキューレイダース	AC	5D (11,500円)
4	カラテカ(空手家)	AC	5D (11,000円)
5	ロードランナー	AC	5D (11,000円)
6	ウィザードリー	RP	5D (15,000円)
7	ウルティマⅢ－エクソダス－	RP	5D (17,500円)
8	メーベルス マンション	AD	5D (9,600円)
9	コナン	AD	5D (12,000円)
10	キャリーズ・アット・ウォー	S	5D (17,000円)

協力店　富士音響マイコンセンターRAMI

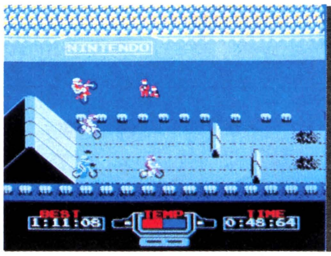
テレホビーゲームTOPチャート

今月からメーカー別ランキングでますます見やすくなったテレホビーゲームトップチャート。今、いちばん楽しいテレホビーソフトがひと目でわかっちゃう。

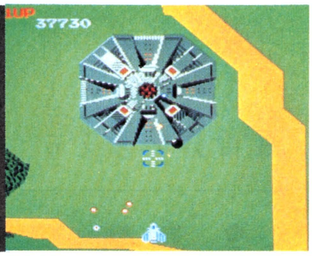
ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名	定価
1	1	エキサイトバイク	任天堂 5500円
2	5	ゼビウス	ナムコット 4900円
3	6	マッピー	ナムコット 4500円
4	2	F1レース	任天堂 4500円
5	3	マリオブラザーズ	任天堂 4500円
協力店		●西武百貨店池袋店（東京・池袋）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●阪急百貨店（大阪・梅田）	

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

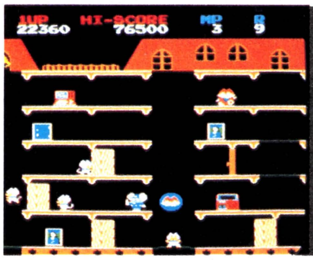


1 スリリングなコースを、飛ぶように走るエキサイティングなモトクロスレース。



2 スペースアクションの大傑作。軽快なリズムにのってエリア16を目ざせ！

Ⓒ㈱ナムコ

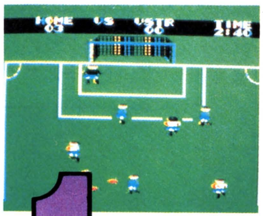


3 ニャームコ屋敷の盗品を取りかえそうとマッポーならぬマッピーがかけめぐる。

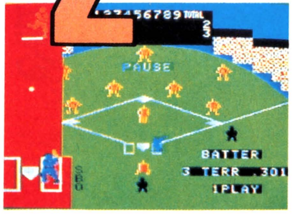
Ⓒ㈱ナムコ

セガSG・SCシリーズ

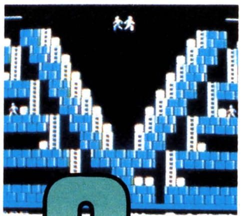
ランク	ゲーム名	定価
1	チャンピオン・サッカー	3800円
2	チャンピオン・ベースボール	4300円
3	ロードランナー	4300円



1 エキサイティングなサッカーのリアルタイムシミュレーション。



2 盗塁、送球、返球も自由自在。ゲーム狂のための本格野球。



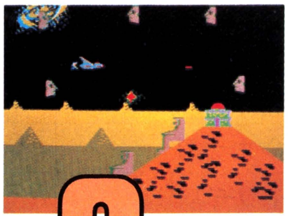
3 80の画面とコンストラクションの付いたパワフルなロードランナー。

エポック スーパーカセットビジョン

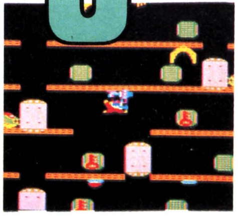
ランク	ゲーム名	定価
1	ルパン三世	3800円
2	ネビュラ	3800円
3	エレベーターファイト	3800円

1 警官や銭形警部、吸血コウモリ、人喰いワニ、大蛇などとの大活劇。

Ⓒモンキーパンチ・TMS・YTV・NTV



2 銀河連邦軍による「電撃・要塞惑星攻略戦」。大魔神像を破壊せよ！



3 ガーシム軍団の地下秘密基地へと潜入した宇宙戦士アーリンの戦い。

おもしろソフト情報局

謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ!

ドクター・Kからのメッセージフィルム

画面の前の諸君、私がドクター・Kだ。そしてこれからご覧にいれるのは黒妖社のほんの一部だ。

(画面はすばらしい設備の研究所、体育施設、コンピュータ室を次々に写す。再び画面切り替わって)

今や我々の計画も大詰めに近づいた。私がこの世界の帝王として君臨する日も、そう遠くはなかろう。ゲーム遊びも、もうそろそろ終わりだな。しかしたかが数本のゲームにムキになる若い諸君、そのエネルギーは将来、私のために役立ててほしいものだが、今回のゲームの結果いかんで、それもかなうかどうか、はははは……。

笑い声がフェイドアウトしたかと思うと、映像が消えた。だがしばらくは誰も口をきかなかった。

「あ、あいつがドクター・Kか」

健たちが想像していたドクター・Kは、背が低くやせており、鋭い光を放つくぼんだ目をした冷酷な顔の持ち主だった。が、その予想は裏切られた。堂々たる体軀、そして、陰になっていてはっきりとはわからなかったのだが、表情はむしろ柔和だ。もっともその穏やかさゆえに、底知れぬ恐怖を相手に感じさせることも確かである。

「自信たっぷりのしゃべりかただったな、あの男。計画も大詰めだと? そろそろ、表立った派手な行動に出て、世界を一気に不安と混乱に陥らせるつもりか……」

それにしても黒妖社の設備はすごかった。

「少なくとも、あの運動施設でトレーニングしてた奴らは、次のオリンピックのメダルを制するだろうね。コンピュータ群もすごいものだったなあ」

「気がついたかい。写っていたのは皆、若かっただろう。10代から、最高でも30そこそこってなところだ。優秀でしかも若い頭脳と肉体が集まっていると言わんばかりだった。しかし彼らもドクター・Kのモルモットにすぎない。どうやら君たちも誘われたみたいだな」

「やーだね! 俺、あいつのモルモットにはならねェからな。今回はゲームには不参加だぜ」

「ちょっと、健。ゲームやらなかったらどうなるかわかってんでしょーね。モルモットになりたくってもなれなくなっちゃうのよ」

脅かしやがって、畜生! と健はうめいた。紳士ヅラしてるくせにやることは汚ねェよ。よし、それならやってやろうじゃないか。

「だから僕たち、無邪気だって言われるんだ」

と言いながら、英之も指をバキ、バキとやっている。

こんなふうにゲームに取り組むのも、これが最後かもしれない、とキャプテンは思った。しかしそれは、喜んでいいことか、それとも……、彼にもわからなかった。

今・月・の・ソ・フ・ト

- ●テラ4001<スターアーサー伝説III>——(FM-7/NEW7/77、PC-60mkII/66/66SR)
- ●WARROID<EXOA II>——(X1/C/D)
- ●SPRING PANIC——(X1)
- ●スターブレーザー——(MSX、SMC-777)
- ●Rolling Papers——(PC-88/mkII)
- ●西遊記——(PC-88/mkII、FM-7/NEW7/77、X1)

ILLUST/ TOSHIMI SATO

懐しのキャラクター総出演、完結編の意地をチラリ

並みの集中力じゃ、解けないぜ！

テラ4001
—スターアーサー伝説III—

ストーリー

スターアーサーは、はたしてジャミルを、皇帝カセリアを倒すことができるのだろうか？　あのスターアーサー伝説が、この『テラ4001』で遂に堂々完結!!

テラ（地球）は、いまや敵ジャミルトルーハーの本拠地となってしまっていた。そのテラに、銀河連邦の宇宙戦士スターアーサーら主人公たちが降り立ったところから、物語は始まる。

1作目『惑星メフィウス』以来おなじみの宇宙のコソ泥コンビ、ゴンダー＆イノシン、そして『暗黒星雲』から加わったルナとボブも引き続き登場して活躍し、この銀河伝説のクライマックスを飾っている！

〈T＆Eソフト〉
価格　T（3本）……4800円
5D／3.5D（66／SR、77）……6800円

完結編！　その出来ばえやいかに？

キャプテン　前作の『暗黒星雲』では、第7皇帝カセリアが惑星ジークから逃げたところで終わっていたんだったな。ところが今回は、主人公たちがテラに降り立ったところから唐突に始まっている。この間のストーリーのつながりはどうなっているんだろうか。ちょっと手を抜いたというか、飛躍し過ぎた感があるな。1作目と2作目はうまくつながっていたんだが。ゲーム化しないまでも、3作目に至るストーリーの流れを画面上で知らせてほしかったな。

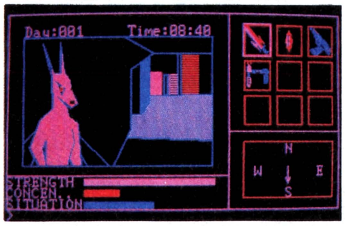
さて難易度は、というと前回に比べてぐっと難しくなった。自分がどう行動すれば良いのかを、かなり深く考えないと解けるものじゃない。新しい試みとしては、体力・集中力・状況の3要素が表示されていて、ロールプレイングを意識しているのがわかるな。登場人物がマップ内をいろいろ動き回るから、マップ作りも一段と難しくなった。もっともこれらの難度アップには、強引さも感じるけれどね。

英之　前作までと比べて改良された点がいくつかあるよ。グラフィックカーソルで行うカーソル目的物指定なんだけどね、これは、ゲーム中のコマンド入力の一番最後に指定した場所が記憶されるようになったんだ。『惑星メフィウス』の砂漠のシーンで、広大な砂漠のスミからスミまでカーソルで捜す、という苦労を経験した僕なんかにとっちゃ、じつにありがたいことだな。それから、持ちものがつねに画面右上に表示されてて、これもカーソルで選べるようになったんだよね。

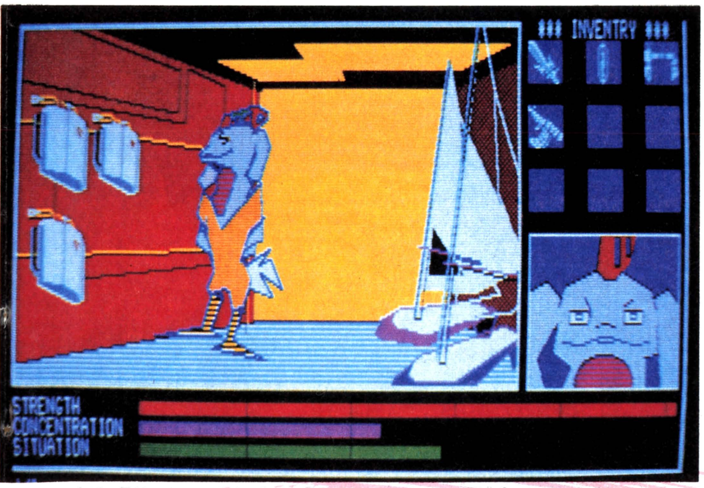
麻衣　でもまだまだ不十分よ。カーソル　キーで前後左右に移動するんだけど、この前後左右ってのが画面に対しての方向なわけ。だからマップを作っても、自分がどっちを向いてんのかわからないと、どこにいるのかもわからなくなっちゃうのよね。致命的欠陥よ、これは。一度捨てたものは拾えないしね。そのうえ、コマンド入力後画面が変わると、ジャミルがいきなり先制攻撃をしてくるのよ。必ずそうなの。これは手のほどこしようがないのよねー。

健　パッケージを

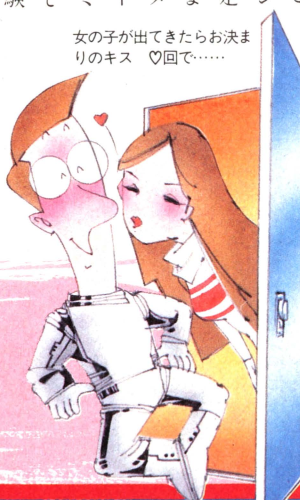
タイトル画面（PC—60版）登場人物勢ぞろい

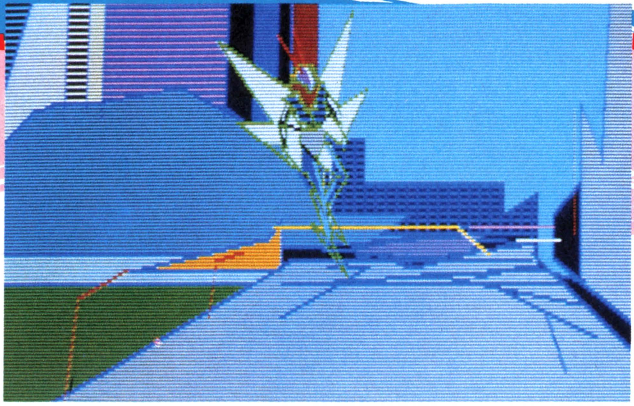


タイトル画面（FM—7版）3Dの雰囲気バッチリ



さて、君はアクアラングとウインドサーフィンのどっちを買う？


女の子が出てきたらお決まりのキス　♡回で……



同じ画面でも人物がいたりいなかったり、時間の流れも考えたアイデアだ

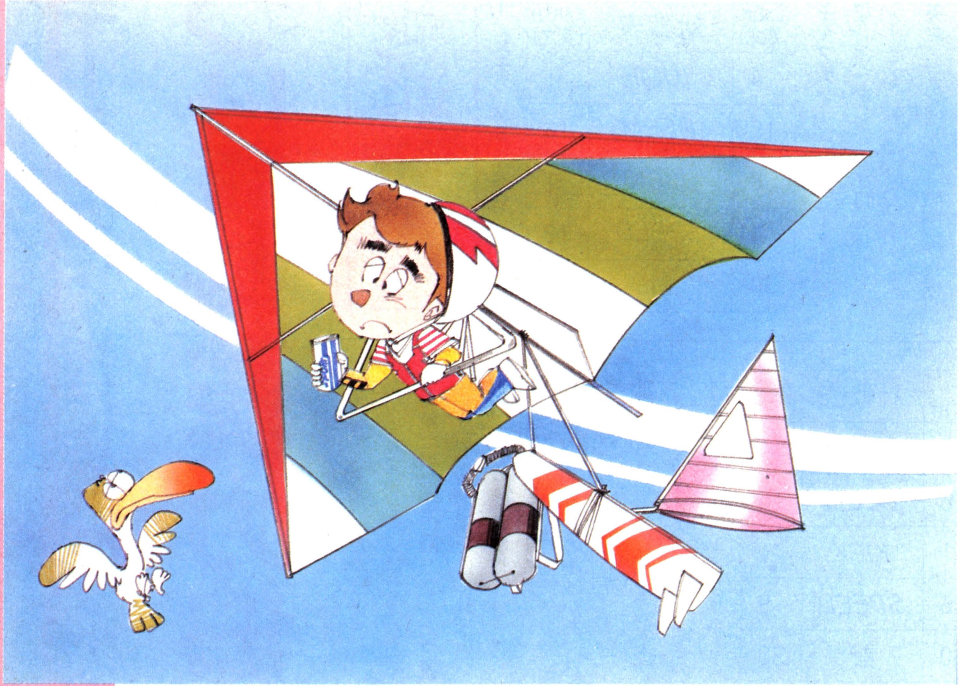
見ると、3Dシミュレータのことを宣伝してあるんだよな。ところが実際はたった1回しか出てこないじゃんか。がっかりだな。この、ポートシティを目指す場面のフライトシミュレータは、リアルタイムゲーム的になってるから、アクションが苦手なアドベンチャーゲーマーにとっちゃ難関だろうなあ。

英雄は体力のみならず 集中力だ!

英之　画面にはいつも棒グラフが出てて、それはスターアーサーの体力・集中力・状況を示してるわけなんだけど、この3要素にいつも気を配っておく必要があるね。体力は、敵に攻撃されたりすると消耗するけど、眠れば回復する。敵をやっつけることができれば、この場合は集中力が回復するわけだ。体力が不足してると、突破できない場面がいくつかあった。体力を回復させるには、眠る以外にもうひとつ方法があるんだよね。体力増強ドリンクがそれ！ とくにシーン3は敵の基地内だから、眠ったりできない。ドリンクを飲むしか方法がないんだ。

麻衣　体力が不可決要素ってのはアタリマエだけど、それだけじゃないわよ。ある程度以上の集中力を必要とするシーンだってあるんだから。たとえば、宇宙港の税関でレディロボットを欺そうなーんてときに、集中力が190以上ないとばれちゃうの。

この集中力は、ある哀しい事件のあとで敵ジャミルに対する怒りがふくれあがったとき、急上昇するのね。そして、ストーリーは最後のクライマックスへとなだれ込んでいく次第、なんだけど。スターアーサーの集中力って、スターウォーズにおける『理力』と似てるみたいね、何だか。



“こんなに本当に必要なの？” 持ち物はT.P.O.を考えて！

行動は確実に 女の子も大切にネ♡

キャプテン　シーン1は廃虚の街シージャ。さっそく情報収集が始まるぞ。次に取るべき行動は、スクラップ屋でテスを手に入れることだ。同時にハンググライダーも持っていくわけだが、破れていて使いものにならない。そこで、ビル街に住んでる少女に縫ってもらうわけなんだが……。

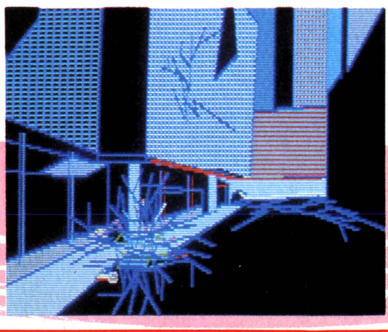
健　アドベンチャーに出てくる女の子って、対応のしかたとか、割とパターンが決まってんだよな。ここでもキス♡回してあげないと頼みを聞いてくれなかったりして。カワイイ！ お次は、清掃ロボットを捜し出してぶっ壊し、吸盤をいただくんだ。これは、高層ビルを登るときなんかに便利だね。

英之　行動には細心の注意を払わなくちゃ。船内、または室内にいるときなどは、ちゃんとシールドやドアロック解除を行うことだよ。タンク破壊のときも、そばで撃つと自分まで死んじゃうから注意、注意。ミサイルの取り扱いにも気をつけないとダメだしね。

そうそう、ウィンドサーフィンとアクアラング、一体どっちが役に立つのか、あとのシーンになって初めてわかって、シマッタ！ なんてことになっちゃった。

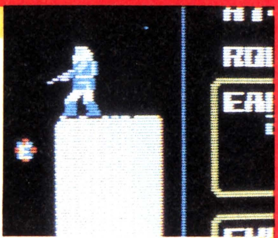
キャプテン　このゲームの作者はどうやら車が好きらしいな。出てくるものの名前を見ていると、そんな気がしないかい？

1、2作目をやり終えた人は、ひとつケジメをつけるつもりで。前2作がまだ、という人はさっぱりわけがわからないだろうから、お推めできないな。それでもぜひ、というなら、キャラクターと存分に話してみることだね。1、2作めのヒントを教えてくれることがあるからね。でもかなりの努力が必要なことは否定できないな。



WARROID——EXOA II

ウォーロイド　エグゾア



EARTHのウォーロイドの前にエネルギーパックが…これを取ればみるみる元気に！

2人で対決！ キーをたたく指に思わず力が入っちゃう
ハンデをつければ実力伯仲よっ！

ストーリー

撃つ！　蹴る！　跳ぶ!!

強力戦闘マシン、ウォーロイドを操って、白兵戦の火ぶたが、今、切って落とされた！

前作EXOAのメインキャラクター、EX1-BSが、このEXOAIIではウォーロイドに変型し、高層ビル街で、荒野で、洞窟の中で、スピーディな戦いを繰り広げる。コンピュータ相手にひとりでやるか、それともふたりで腕を競い合うか……。どちらにしても、100％興奮マチガイなし！

〈アスキー〉

価格　T……………3800円

まずは、対戦の実況と結果をどーぞ

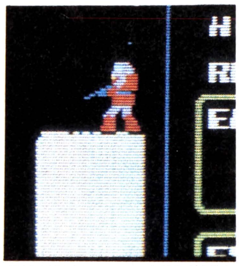
(1) 基本 VS 英之

EXOA(基本)	対戦表	EARTH(英之)
4	JUMP	1
12	BEEM	16
8	KICK	1
6	SPEED	12
30	計	30

キャプテン　コンピュータ相手の場合は、プレイヤーは地球軍という設定だ。まずは、やってみるか。

英之　ラジャー!!　戦闘能力は自分で設定できるんだな。合計が30以内ならいいのか。じゃ、ビームとスピードをパワーアップしてみよう。キックは弱くてもいいや。

……うーん。ジャンプ力を弱くしちゃうと、高層ビルのシーンが大変。ほとんど左右にしか動けない。こうなると、キックをもう少し強くすべきだったかなあ。



EX1-BSがウォーロイドに変形するシーンは見もの。EXOAは赤いキャラクター

……洞窟のシーンはコツがあるみたいだ。最初に降り立った位置でしゃがんで、撃ちまくればいいんだ。意外と楽勝だね。

(2) 健(A) VS 麻衣

健　麻衣と1対1の決戦かあ。ハンデつけても構わないぜ。

麻衣　あらそーお。私は、キャプテンが20面までクリアしたときの値（各々4、16、1、9）をもらってんだから。覚悟しなさい。

(健) A	B	対戦表	(麻衣)
3	7	JUMP	4
13	16	BEEM	16
2	1	KICK	1
6	6	SPEED	9
24	30	計	30

英之　健の合計は24か。ずい分と強気に出たもんだね。

……あっ、あーあ。健がやられた！　麻衣、倒れた健にモーレツなキック!!　相手が倒れてから爆発するまでにしばらく時間があるからね。その間、キックかビームで痛めつけると得点がアップするんだよね。

キャプテン　健も動きは良かったんだけど、ハンデがきつかったようだな。麻衣ちゃんの勝ち！

健　……。

(3) 健(B) VS 麻衣

英之　健、敗因はジャンプ力とビーム力の不足だったんじゃないか。動き回るのはうまいからスピードはそのままで、ジャンプとビームを強化したらどうかな。

健　よーし。今度は勝つぞ。

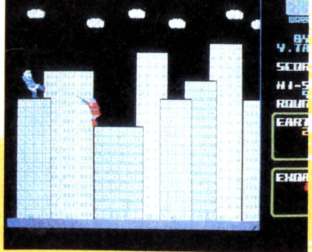
キャプテン　おい、健。エネルギーパックを取ることに夢中になっているから、苦戦を強いられるんだ。攻撃に集中してみてごらん。

……ほら、うまくいっただろう。倒れた相手をキックして得点を上げてもいいが、そのわずかな時間を利用して、取り残したエネルギーパックを取るのもひとつのテだぞ。

OK！　今度は文句なく健の勝ちだな。

健　へっ、ざっまー見ろ。

麻衣　くやしいっ。



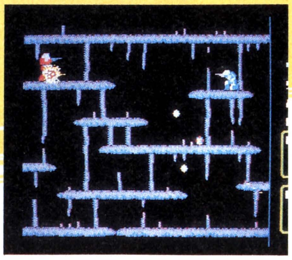
1ラウンド：高層ビルをバックに接近戦だ！　倒したあとはキック！

戦闘能力設定は大切 君の作戦は?

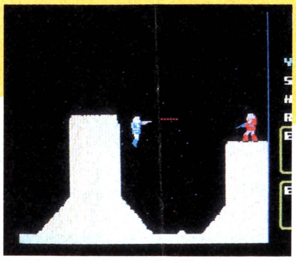
キャプテン　お疲れさま。で、どうだった? やってみた感想は?

英之　興奮モノだった! 思わず手に力がはいってキーボードを壊しそうになっちゃったよ。

戦闘能力の設定が第一の鍵だね。それぞれ、ジャンプは1~8、ビームとキックは1~18、スピードは3・6・9・12となっていて、30以内にさえおさまっていれば、あとは工夫次第なんだ。主力はやっぱりビームとスピードだろうな。ビームに当たると、その数値分ウォーロイドのパワーが減少するからね。強いにこしたことはないと思うよ。



3ラウンド:*EARTH*軍がこの位置にいるかぎり*EXOA*軍は手も足も出ない。やっつけたあとにエネルギーパックを取るのもテだ



2ラウンド:ビルから飛び降りざまにビームで攻撃

健　腕に自信あるなら、スピードを落としてジャンプ力を増強するのも方法だぜ。ジャンプ力があるほど高いところへ上がれるから、敵の死角をついた攻撃ができるようになるんだ。もちろん、キックもおろそかにできないよな。ウォーロイドの武器はビーム砲とキックのふたつだけなんだから。

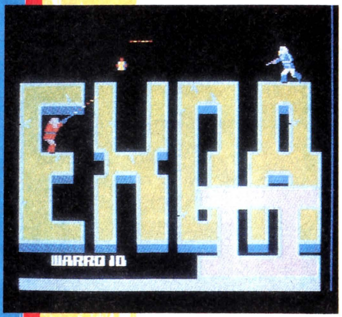
麻衣　エネルギーが先にマイナスになったほうが負けなのね。で、エネルギーパックを取ると、エネルギーが30ポイントふえるから、どうしても欲しくなっちゃうのね。

健　そうなんだ。それにこだわり過ぎてやられちゃったりしたんだよな。それだけじゃない。地表の機雷に触れると、逆にマイナス30ポイントなんだ。いやらしいことに、機雷って割とエネルギーパックの近くにあるんだよな。で、せっかくの苦労が水の泡になっちまったりして。

得点計算もキビシイ! 減点に注意

キャプテン　相手のビームに当たったり機雷に触れたりすると、エネルギーだけじゃなく、得点にも影響してくるぞ。もちろん減点されるわけだ。じゃ、得点がふえるのはどういう場合かというと、相手に自分の発射したビームが命中したとき、相手をキックしたとき、そして相手を倒してその面をクリアしたときは、残りのエネルギーも得点対象になるんだ。

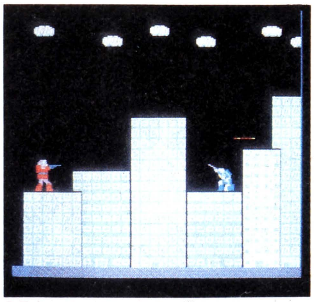
いろいろ理屈を並べてもしょうがない。飽きるゲームじゃないんだから、何度でもチャレンジして腕を磨くこと。そして自分に合った戦闘能力の配分を見つけることだな。



4ラウンド:"EXOAII"が舞台になった。エネルギーパックをとらないとEARTH軍の負けは確実

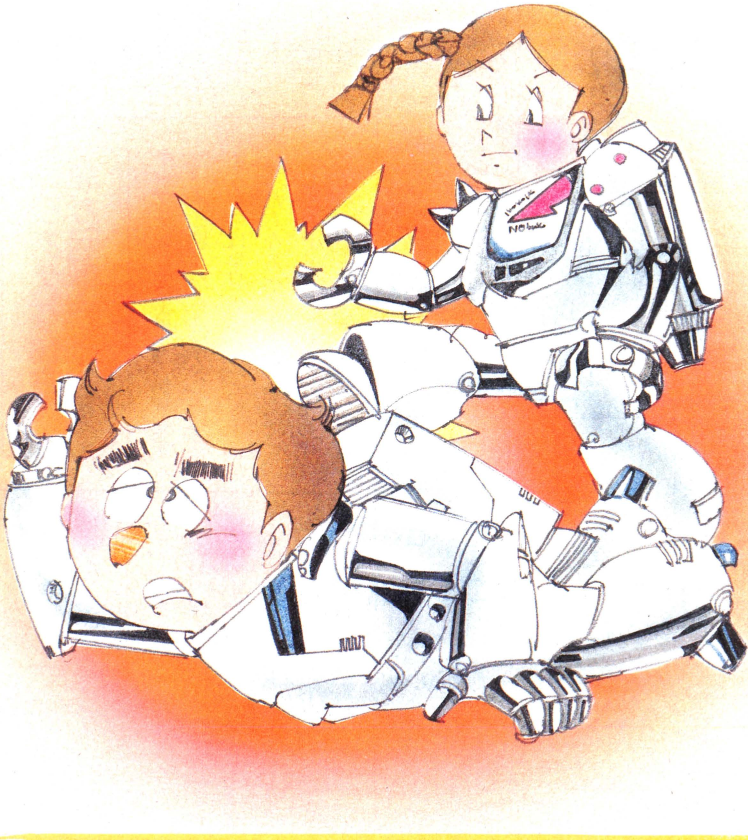
麻衣　キーボードでもジョイスティックでも遊べるようになってるでしょ。ふたりで遊ぶとき、私たちはジョイスティックを使ったからよかったけど、キーボードだと操作が大変なんじゃないのかしら。片方の人はテンキーとリターンキーを使うからいいんだけど、もう片方の人はアルファベットキーの左の9つとスペースキーですもんね。

英之　それは言えてる。あとこのゲームにはポーズ機能がついてて中断・再開が自由自在なんだ。これはすごく便利だね。さすが!



5ラウンド:相手の死角も覚えよう。

9ラウンド:なんとX1が戦場に。画面の中に注目!

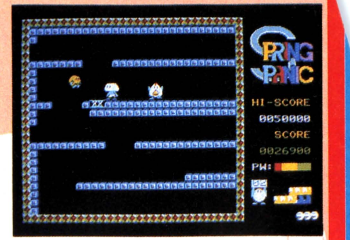


WARROID-EXOA II

980円でこれだけ楽しめれば十分だと思いたい

テクを磨いてゲームに挑戦(チャレンジ)!

SPRING PANIC(スプリングパニック)



ストーリー

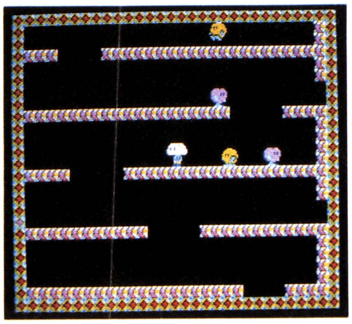
僕、おー・・くん。日頃仲の良くないぼー・・くん、さんちゃんたちをかわしながら、落とし物を全部拾い集めなきゃいけなくなっちゃった。スペースキーを押してスプリングを出してくれれば、僕はそれを使って上の階へジャンプ。

全部拾うと、『OPEN』の文字が出る。それをハイパー化して取り、最上階の出口から脱出すればいいんだけど……。ね、君。僕を助けてくれるよネ。

〈M・I・A〉
価格 T…………………980円

移動のキー操作にちょっぴり戸惑い

英之 画面の構成が『ロードランナー』や『マッピー』なんかと似てるな。いろんなゲームの、ウケた要素をまとめてるって感じ。スピードは手頃なところ。でも、移動にテンキーをフル活用するのって、慣れるのがそりゃ大変。4と8キー同時入力で斜め上に移動するなんてのに慣れちゃったから、それを7や9でというのはやりにくいんだ。全部で6面あるけど、ESCキーと数字キーで画面を選択できるのは便利だね。



健 スプリングには良い・悪い・普通・と3通りあるけど、選択はできないんだよな。ただし悪いスプリングが4つでるとおー・・くんはハイパー化して、怖いもの知らずになってくれる。敵に接触しても、パワーが減るだけですぐに死なないところもいいよな。

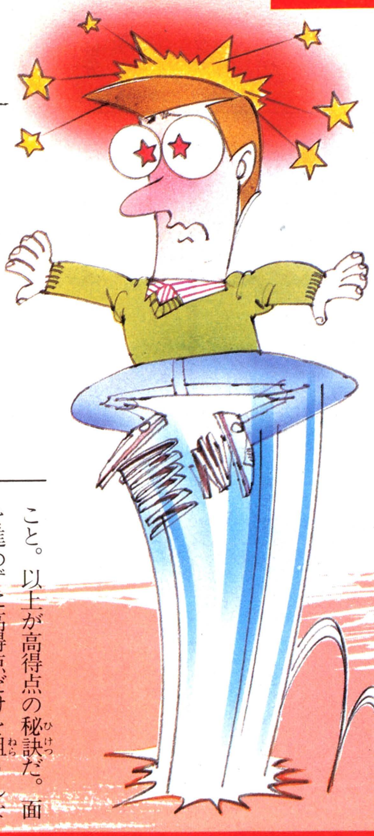
麻衣 2面からあとは独特のテクニックがいるわね。スプリングを出してそれを飛び越してから、逆からジャンプする三角とびとかね。

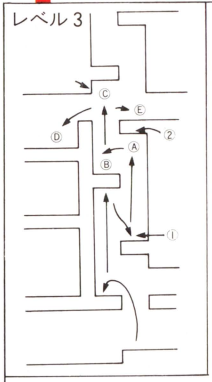
敵の来るところへすかさずスプリングを置くと、天井に頭をぶつけて死ぬんだけど、なかには成仏(じょうぶつ)しないのもいて、手こずったわ。

とりあえず10万点が目標ライン

キャプテン 安全第一。無理せず、ヤバイと思ったら逃げること。落としものは早目に拾うこと。全部拾ったらなるべく上にいること。そしてOPENの文字が出たらすぐにハイパー化できる状態にあること。以上が高得点の秘訣(ひけつ)だ。面を進めずに高得点だけを狙(ねら)うんなら、別な方法もあるけれどね。

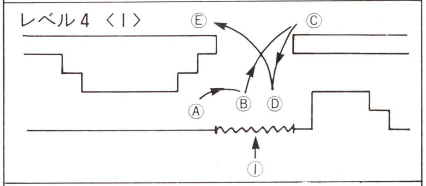
英之 楽しめるゲームであることは確かですね。ただ、落とし物を拾ったとき、その片側に壁ができることがあったな。バグかな? 5面目の囲い(図・レベル⑴⑵参照)の中にある落とし物もバグかと思ったなぁ。とにかく十分テクニックを磨いてからチャレンジできるし、麻衣もがんばって!

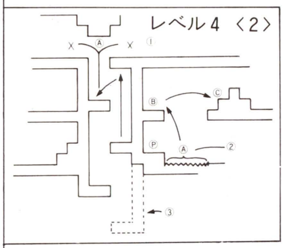




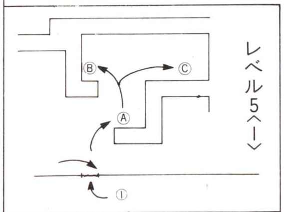
①まず8キーで正面を向いてからスペースキーでジャンプしてⒶに頭をぶつける。
②頭をぶつけた瞬間に4キーを押してⒷに移る
Ⓐ→Ⓑと同じ要領でⒸに頭をぶつけてⒹまたはⒺに移る。

①まずⒹ、Ⓑの順で良いバネを置く。6キーでⒶからⒷでジャンプ、Ⓒへ移り、再びⒹに降りてからⒺへ飛ぶ。Ⓒで4キーを長く押し続けると、再びⒶに戻って失敗してしまうので4キーは軽く押す。

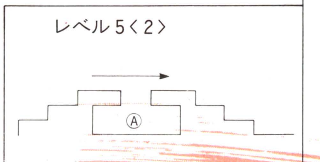




①3面と同じ方法ではⒶを利用して左右に移ることはできない(頭をぶつけるときだけでなく、ジャンプには少なくとも3ブロック分の高さが必要)。
②Ⓐの区間のうちいずれかに良いバネを1つ置いてからⒷ→Ⓒと移る。ⓅからⒸへは行けない。
③レベル6でも同様の個所がある(点線で示した部分が加わる)。



①まれにⒶ、Ⓑ、Ⓒのいずれかに落とし物が現れる。そのときはⒷの真下にふつうのバネをひとつ置いてⒶに上がる。Ⓑは7キーで、Ⓒは頭をぶつけたあと6キーでOK(ここで良いバネを使うと、飛びすぎて泣きをみる)。

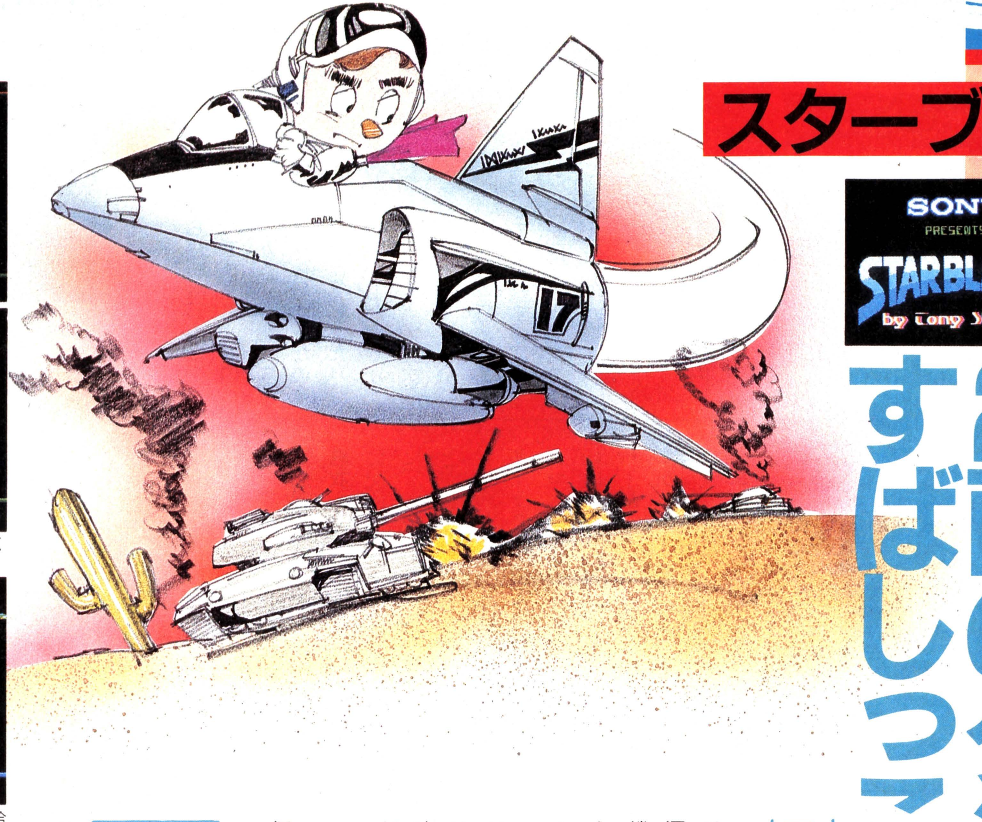


ブロックふたつ分は4キー、6キーで通過できる(ジャンプの必要はない)。
Ⓐに落ちたら自力で脱出するのは無理。『はーちゃん』が来るのを待って(壁や天井に頭をぶつけて暇つぶしをしていれば気が紛れるだろう)、落ちてきたところを踏み台にジャンプし、4キーか6キーで左右に着地!(ただし、『はーちゃん』以外の敵が最初に来たら、袋のネズミ。死ぬっきゃない)
※しつこい敵を誘いこんでハメることもできる(敵キャラは全部はいあがれない)。

スターブレーザー

SONY PRESENTS STARBLAZER by Tony SUZUKI

アップルの移植版、スピードも画面もかなりのもの
2面のタンクがすばしっこくて



1面:ターゲットはレーダーで、これくらいは難なくクリア

2面:このタンクが難しい! 早く補給物資を取らないとカラスが持ってくんだ

3面:前方の敵にかかりきりでICBMを見逃さないように

ストーリー

君の任務は、与えられた高性能ジェット戦闘機をあやつって敵陣深く攻め込み、地上の建造物や敵機を撃破することにある。武器としては、ビームと爆弾の2種を使い分けることが可能だ。

MSX版とSMC版があるが、MSX版のほうがやや難しいのではないかと思われる。とにかく、味方の勝利は君にかかっているのだ。健闘を祈る!!

〈ソニー〉
価格 ROM……………4000円
3.5D……………6000円

まず、3面まではクリアしよう!

健 えーっと、このジェット機は8方向に動かせるわけか。武器は前方に発射されるビームと、下向きに投下される爆弾のふたつがあって、どっちもスペース・キーで発射されるんだな。どっちが出るかは、高度によって自動的に選択されるんだってさ。高度が高いときにはビーム、低いときには爆弾が出るようになってるのか。よーし、ひとつ勝利してやるぜ!

英之 ときたま、味方が補給物資を投下してくれるよ。それを取りそこねるとカラスに持って行かれるから、確実に取らなきゃダメ。

健 マカセナサイ! まず1面目。これは腕だめしだな。攻撃してくる敵はいないし。各面にキーキャラクターがあって、それを破壊しないとその面をクリアできないんだけど、1面では地上のレーダーがそれだね。ここでは、爆弾を落としまくればいいんだ。レーダーが現れたらしめたものだね。

2面目になると敵のジェット機が出現したぞ。それから地上のタンク、これがキーキャラクターなんだけど、こいつがなんとジェット機より速く逃げるからオドロキだね! 画面の左端中央あたりから急降下して爆撃する、これを何回かやってるとうまくいった。

英之 3面になると、敵のパラシュート爆弾がばらばら落ちてくる。あと、鉄塔にはさまれないこと、そこに注意すればOKだ。キーキャラクターはICBM(大陸間弾道弾)だね。

敵の追っかけミサイルに、降参

キャプテン さて、4面からが問題なんじゃないか。地上からのホーミング・ミサイルがやっかいだぞ。ひとたびかわしたと思っても、クククッと曲がって追いかけてくるからな。敵の戦闘機を盾にするなどして、逃げのびることだ。

4面:このタンクは誘導ミサイルを打ってくるぞ! サボテンに爆弾が引っかかるのも面白い

健 うーむ、このホーミング・ミサイルには参った! 5面にもまた出てくるんだよな……玉砕!

麻衣 ネェ、ちょっとこのSMC版の画面見てよ。こっちのほうがずっときれいでしょ。スピードはMSX版に比べると遅いから、その分易しくなっちゃうんだけど。

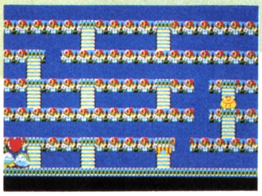
それぞれのキャラクターもいいし、爆発シーンも爆弾投下シーンもすごいの。この画面は、すばらしいの一語に尽きちゃうわ、ホント。

英之 そうそう、MSX版はキーをそのままにしとくとドンドン降下するから要注意!!

パズルは楽しいけど、類似ソフトのイメージが……

トイレットペーパーがゲームに⁉

ローリングペーパーズ



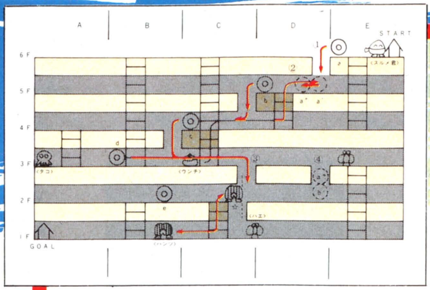
1面：スメル君がアロマちゃんの家へゴールイン

ストーリー

ヤッホー、今日は日曜日。ということで、恋人のアロマちゃんの家へ遊びに行こうかな、と考えているスメル君、何やら鼻の下がのびておりますぞ。ところが、ふたりの恋路を邪魔する連中もわんさか。さてどうする？ いいえ、大丈夫。彼にはトイレットペーパーがついている。ペーパーで穴を埋め、エイッと橋を渡して、邪魔する奴は押しつぶし、男一匹スメル君、アロマちゃんに会える……かなあ⁉

〈COMIX〉

価格　T……………3800円
　　　5D……………5800円



①aのペーパーを少し動かしていると、ウンチが3F・C→4F・Dの階段から上がってくるので、a′の位置に来たところでaのペーパーを落とす。(ウンチ、タコはペーパーの横も通り抜けられる)
②このときタコはスメル君と同じレベルにいるはず。そこでスメル君を4F・Eの階段の途中まで進めてタコが近づいてくるのを待つ。タコは4F・Cの階段から降りて4F・Dの階段を上ってくるので、すかさずa′の右側に移り、a″までペーパーを押してbとの間にはさんでつぶす。このとき押しすぎないこと‼
③次はパンツ。図の↔を行ったり来たりしているので、☆の位置（$\frac{1}{4}$だけはみ出している）に来たときに、cかdのペーパーを落とす。タイミングがズレるとあとが大変なので、リキを入れよう！ そのあと、c（またはd）をその上に落として穴を埋める。
④a″とbのペーパーを2F・Dの穴に落とす。a‴のときはハエが3Fにいるので、ハエが右へ動く瞬間に落とし、すぐ左へ逃げて3F・Bの階段を上って4Fで待つ。そしてハエがCの階段を上りきって右へ行ったところで下り始める。
⑤最後に1F・Bの階段を上ってeのペーパーを穴の手前まで移し、ハエが下を通るのを待って落とす。

敵どもの習性をいち早く見抜け！

健　アクション性は薄いんだよな。緊張感がイマイチ。

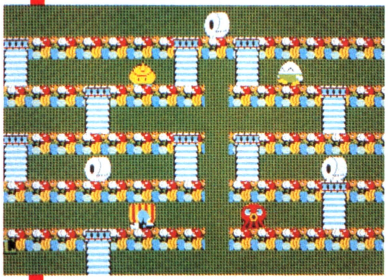
麻衣　トイレットペーパーはすでに配置されてて、それをどの順番に、いつ、いかに動かすかってことがポイントでしょ。

このゲームの特徴は、やっぱ、キャラクターだわ。スメル君とアロマちゃんは別にどうってことないけど、敵役がそうそうたるメンバーね。タコ、ハエ、ウンチ、でっかいシマシマパンツ……もう負けそ。でも、このキャラもBGMもエニックスの某ソフトにそっくり。いいのかなー。このクサそうな敵は、スメル君と同じレベル（階）にいようとする習性があるから、やっつけるときは、その習性を利用するのね。頭上からペーパーを落として押しつぶしたりできるような場所に、誘いこんでやるわけよ。

キャプテン　敵の習性はもうひとつあるぞ。スメル君の足が少しでも階段にかかっていると、敵は必ずその階段を使って上ってくる。

また、階段を使い終えた直後に、同じ階段を使うということはない。ただし、左右に少しでも動いたならば、その後はこの制限には引っかからないから、油断は禁物だな。

タコと〝歩くウンチ〟は、ペーパーのあるところでも、その横をすり抜けて迫ってくるから、のん気に構えてはいられないぞ。



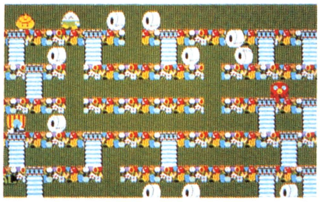
2面：画面右半分で敵を退治して、左の1Fの階段まで走れ！

紙の押し過ぎや紙づまりに注意

英之　穴を渡るときには、ペーパーが2個必要になってくるね。その2個を積み重ねりゃいいんだ。下になるペーパーは、ほんの少しでもはみ出していれば、上のペーパーを支えることができる。穴が2レベル（2階分）以上あいているときには使えるね。

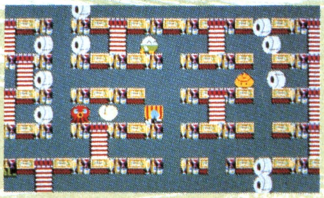
ペーパーをふたつ重ねる場所にも注意しとかないとダメだよね。その場所は、以後絶対に通れなくなっちゃうから。

麻衣　それからね、ペーパーを安易に押し過ぎないことが大切よ。引き戻すことができないもんね。



5面：ペーパー同士は$\frac{1}{4}$だけ重なっていれば落ちる心配はないよ

10面：2Fの左端の敵キャラは、なんとお尻！



15面：ここまで全部クリアできたら、コンストラクションでオリジナルも作っちゃおう！

ROLLING PAPERS

わかりやすいけど、3時間で終わってしまうのも……〝門を開ける〟のがメインかな

西遊記

ストーリー

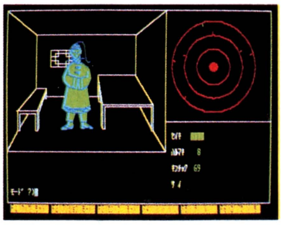
主人公はもちろん、孫悟空だ。彼の師であるところの三蔵法師が、ある日魔物にさらわれ、山の頂上にある寺に閉じ込められた。すわ、一大事！ 法師救出に向かった孫悟空の前に、様々な妖怪変化が現れて行く手をはばむ。頑張れ、悟空。無事、山頂に到達して法師を救い出せたなら、君は一人前だ！

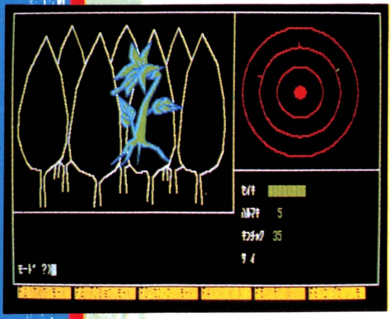
〈ホットビィ〉
価格 T……………4500円

はじめての人でも安心して遊べマス

キャプテン これはホントに初心者でも大丈夫だね。コマンド入力もストーリー展開も、かんたんでやりやすい。ロード時間をいれても、3時間くらいで終わったんじゃないかな。

英之 うん、それくらい。コマンド入力は、ファンクションキーを押すだけでいいんだよね。





〝会話〟、〝アクション〟、〝戦闘〟、〝入る〟、〝出る〟、〝メモ〟と6モードあって、そのファンクションキーの内容がディスプレイに表示されてるのも親切だね。〝入る〟、〝出る〟、〝メモ〟以外のモードでは、次のコマンドをこれまたファンクションキーで入力するようになってる。たとえば〝会話モード〟だと、『オシエテ』、『ホシイ』、『ヨンデクレ』、『ヨクバケタナ』の4つ。相手が、僧や村人に化けた魔物かも知れないと思ったときに、『ヨクバケタナ』を2、3度入力すると、『バレタカ』と正体を現すんだ。このコマンドはおもしろかったな。

麻衣 『オシエテ』って入力すると、『ナニヲ?』って聞き返してくるから、ここではじめてカナ入力すればいいわけね。上手に会話すると、必要な情報をもらえたり、ものが買えたりするから、おろそかにはできないわね。

キャプテン 魔物からも情報を引き出すことができるからね。〝会話モード〟は大いに活用すべきだ。もっとも、用がなくなれば殺してしまっても構わないんだがね。

門を突破し、山頂まで一気にGO！

健 『トチガミ』ってのは、その土地の守り神を呼んで情報を得るための命令なんだけど、この土地神サマ、留守にしてるときもあったりして。〝戦闘モード〟では、火炎の術や分身の術、如意棒などなど、元祖西遊記でおなじみの手段が使えるんだ。

英之 舞台となる山は4つの区画に分かれていて、それぞれの区画間の行き来は、門を通ることによってのみ許されてるんだよね。だから、さ、このゲームのメインは、門を開ける方法だと思うな。鍵で開くものや、動物や魔物じゃないと開かないものや。慣れた人には物足りないかもね。

SAIYUKI

構成／スピカ　協力／浜野英治・秋山洋子・有岡治・田中智
佐藤元昭・河津秋敏・木村信行

暗闇に、音もなく雨が降っている。書類の束らしきものをかかえたひとりの男が、その雨のなか家路を急いでいた。と、背後に忍び寄るふたつの人影。影の片方が低い声でささやいた。

「本名、××××。職業はフリーライター。独身。そして、キャプテンと呼ばれている男」

かすかに外国人なまりのある話しかただった。

「ドクター・Kのところへお連れします」

「招待された覚えはないな」

すると、もう片方の影が、ふふ、と笑った。

「あなたには、ぜひ我々の仲間になってもらいたいのですよ、キャプテン。あなたのお友達の強い推薦もあってね、ドクター・Kがそう望んでいるのです」

「友達？ スティーブか？」

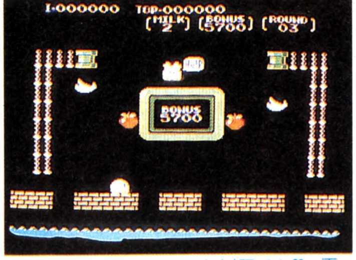
「来ていただければわかります」

「いやだと言ったら」

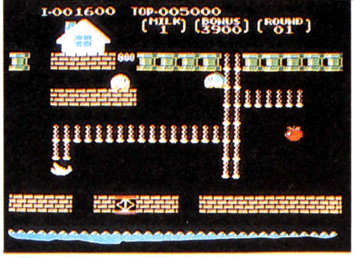
キャプテンは身構えた。しかし、

「なら仕方がない。おとなしくなってもらおう」

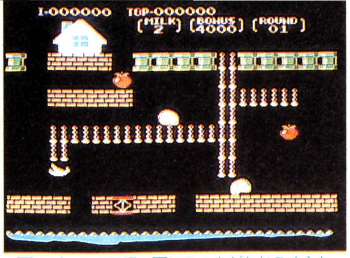
突然、キャプテンは口をふさがれた。手足の力が抜けて行く。薬のきつい臭気は漂うまもなく雨に溶けた。すべり寄ってきた車に、キャプテンはかつぎ込まれた。車は闇の向こうへ去り、男がひとり残った。道端に転がったキャプテンの荷物を拾って周囲を見渡すと、これもまた、闇に消えた。



3面：ボーナス面。フルーツを全部取ると♡の画面が現れるぞ！



1面：いまフルーツを取ったところ



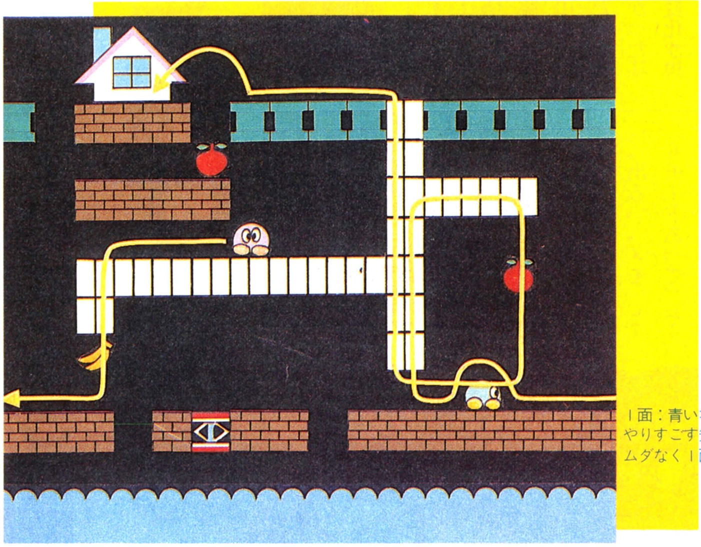
1面：ピンクの屋根の下にミルクがとじこめられていて、フルーツを全部取ると窓から顔を出して"Help"

テレホビーレビュー！

ジャンプが決め手だ！
ナッツ&ミルク

機種　ファミリーコンピュータ
（ハドソン）価格￥4500

宮崎　真仁



1面：青いオバケは、ジャンプしてやりすごす矢印のとおりに進むとムダなく1面クリア

ナッツ&ミルク ―愛の物語―

今、ナッツとミルクは離ればなれ。そこでミルク君、愛しのナッツを助けに行きます。

でも、いくら愛し合っているとはいえ、おみやげも持たずに行ったのでは、ドアもあけてくれません。青いオバケに邪魔(じゃま)されながらも、ミルクはリンゴとバナナを取りに、上へ下への大健闘。下の池に落ちないように、赤い気球と火の玉にも気をつけて。ヘリコプターは点数になるので大歓迎！

数々のテクニックを駆使してすべての果物をとると、ついにナッツのいる白い家の窓が開きました。急げ、ミルクよ、ナッツが待ってる。

で、このゲーム、全部で50ラウンドあり、エディットモードで改造することもできます。また、3ラウンド以降、5ラウンドごとにボーナスラウンドがあって、山のようなフルーツを取ることができます。これはフルーツの点プラス、時間が得点になり、失敗しても点数が入らないだけで、ミルクの数は減りません。もちろん成功すれば、1匹増えます。

各ラウンドには、ピンクの屋根に青い窓、白い壁のステキな家があり、そこにナッツが閉じこめられています。周囲には、土管、レンガ、ロープ、ジャンプ台等があり、各ラウンドごとに、いろいろな絵になっています。土管とレンガは、ラウンドによって色が異なるので、それぞれにかなり違った印象を受けます。

ナッツ&ミルク ―プロフィール―

ナッツとミルクは、顔や体形は全く同じで（一卵性双生児みたい！）、ナッツはリボンをつけています。見た目は、オバQ（知ってるかな？）そっくりで、非常にズングリムックリです。見方によっては、足がクチビルに見えてしまったりして……。

ナッツは、ピンクの屋根の白い家に閉じ込められています。ミルクが、全部の果物をとると、鍵(かぎ)が開いて、ナッツが窓から顔を出してくれます。

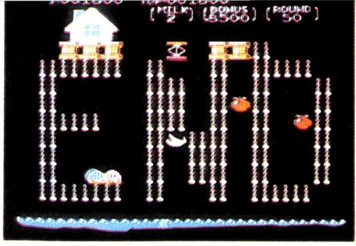
ミルクはコントローラで上下左右に動いたり、ジャンプをしたり。高いところから飛び降りることもできますが、身長の4倍以上の高さから落ちるとコケて気絶してしまいます。1度コケたら、ジャンプボタンで復活させなければなりません。

憎き！邪魔者どもが追い回す

我らがミルクの前には、例によって数々の邪魔者が登場します。

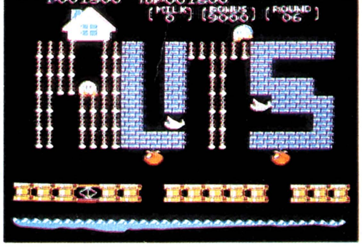
その筆頭が青いオバケ。しつこく後をつけてくるので、いやらしいことこのうえなし。でも、案外ドジなので、ちょっと頭を使えばそれほど苦にすることもないし、ジャンプして飛びこえれば100点！

次に出てくるのが、赤・緑2つの火の玉。やたら小さいけれど、サンショは小粒でピリリと辛い。



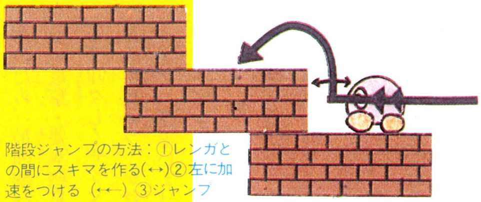
50面：最後の面なので"END"。いま敵につかまった瞬間

35面：半ワープできる面で、うまくジャンプしないと……

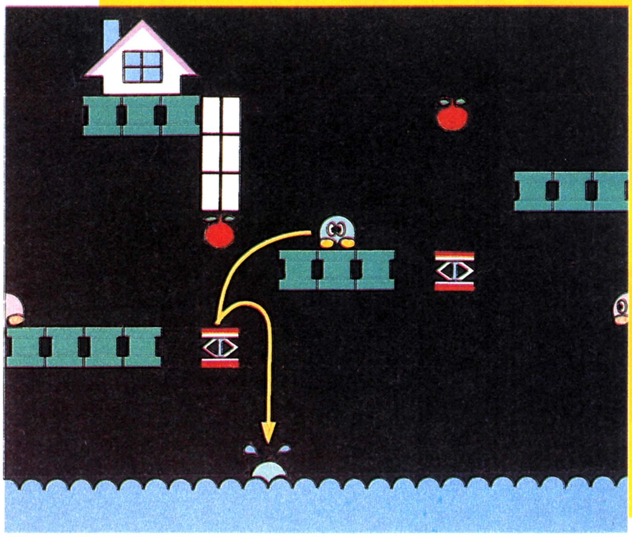


6面："NUTS"の文字が画面に　もちろん"MILK"もある

4面：フルーツに飛びついて……うまく飛ばないとドボン！



階段ジャンプの方法：①レンガとの間にスキマを作る(↔)②左に加速をつける（←─）③ジャンプ



35面：ナッツが半ワープ（体が画面の左右に半分ずつ出てる状態）すると青オバケは必ず右に動いてド・ボ・ン!!

あなどってはいけません。飛ぶコースが決まっているので、うまくよけてください。

あとは、赤い気球があります。ミルクをねらってふわりふわり。ちょっとでも触れるとアウト！

気球は、ゲームAでは2巡目(51ラウンド)、ゲームBでは初めから出てきます。これらの敵に触れると、ミルクはあえなくも池に落下！かわいい水しぶきをあげることになります(ミルクが1匹減るのに、「かわいい」なんて言っていいんだろうか⁉ でも実際にかわいいんだもん)。

また、気球の出てくるラウンドでは、緑のヘリコプターが、かわいいプロペラを回しながら飛んで来ますが、これは安心して、体当たりしてやってください。500点もらえます。

ふっふっふっ……これが必勝テクだ

このゲームには、必勝テクニックというより、必要にして必勝のテクニックがあります。で、ぜひとも知っておきたい技術を、特別大公開しましょう。

まず、青いオバケですが、このオバケは、単純にミルクの方へ寄っていく性質を持っています。これを逆手にとれば、案外、簡単に罠にはまります。池に落としたり、ワープ(画面の左右端がつながっていることをさします)と組み合わせて遠くにもっていったり。なお、35ラウンドで半ワープ(ミルクの体が画面の左右端に半分ずつ現れている状態)という特殊テクニックが使えます。どんなものか研究してみてください。

次にジャンプ・テクニックです。ジャンプは、タイミングをとるのが難しいので、よく練習してください。普通のジャンプより長い距離を飛ぶには、2コマジャンプという方法があります。半分体を空中に出してから飛ぶのですが、タイミングが少しでもずれるとうまくいきません。また階段ジャンプというのもあります。階段状のところを上って行くのですが、半歩さがって加速をつけてジャンプすれば、うまくいくようになります。

ジャンプで忘れてはならないのは、ジャンプ台です。ジャンプ台が出てくるラウンドでは、この使い方がキーポイントになるケースがかなりあるようです。

ジャンプ台の上にミルクが落下すると、ジャンプボタンを押さなくても勝手にジャンプしてしまいます。このとき左右のキーを押していると、その向きにジャンプし、さらにボタンを押していると2倍のジャンプとなります。

ただし、ジャンプ台で気をつけなければならないのは、連続して3回ジャンプすると、バランスを失って回転を始めることです。コントローラの左右どちらかを押せば脱出できますが、失敗するとコケてしまってすぐには動けないので注意してください。

ジャンプ台が2個並んでいるところは連続ジャンプです。連続ジャンプの注意は、1回ジャンプするごとに、ほんの少しコントローラから1度手を離すこと。でないと、2度目のジャンプが小さくなってしまいます。

また、頭の上に何かあるときは、まともなジャンプができません。頭をぶつけて落下し、へたをすると青オバケの目の前でコケてしまうなんてことになります。

最後に注意として、ボーナスラウンドでは、初心者のうちは、果物は無視して、なんとか無事にナッツのところへ行くようにしてください。ミルクが1匹増えます。ボーナスラウンドに限って、果物がなくてもクリアできるのです。

ファミコンならではの生かし方が○

このゲームの根本にあるもの、それはロードランナーなのです。ここまで変形させたのは評価できます。

最近、アップルからの移植ソフトが流行していますが、そのほとんどが、原形をとどめることだけに終始して、その機種それぞれの特長を生かすどころか、欠点ばかりを見せる結果になっています。強引な移植は、ゲームそのものに対する最大の裏切り行為だと思います。

その点、ナッツ&ミルクには最大級の評価を与えたいと思います。絵といい、画面構成といい、キャラクターの性格、動き、すべてファミコンのために作られたものです。しかも、これだけ機種の特長を生かしながら、設定やキャラクターなどを変更してあるにもかかわらず、"原作"ロードランナーの香りをとどめているなんて！

復刻版怪獣モノと思いきや……（エポック）

NEBURA（ネビュラ）

機種　スーパーカセットビジョン　価格￥3800　清水　雅仁

メインブロックのコマンドストーン

銀河連邦軍は、敵の惑星基地陥落のため、最前線へ突入！「電撃・要塞惑星攻略戦！」と、仰々しくサブタイトルのついた「ネビュラ」が登場。

ネビュラといえば、「ス・ペ・ク・ト・ル・マ・ン・に・告・ぐ・た・だ・ち・に・へ・ん・し・ん・せ・よ（ふ、古い！　わからない人は、お兄さんにでも聞いてちょうだい）」などと思ってしまう世代の僕だから、タイトルを聞いたとき、最近流行の復刻版怪獣モノか、はたまた銀河をバックに戦闘モノか？　なんて思ってたら、これがまた大違い。

ピラミッドにスフィンクス、モアイにメムソン、古代遺跡のオンパレード、正直言ってビックリ。

そのテのものもかなり好きなんで、もうなんでもやってやろうじゃん、と唐突にゲーム紹介に入ろう（うーむ、今日は文章に脈絡がないなあ）。

ゲームのスタイルは、典型的な「スクランブル」型ゲーム、または「横から見たゼビウス」型ゲーム。ただ、味方戦闘機（バンガードという）の、地上を狙う爆弾、（ゼビウスで言えばブラスター）ここでは、対地対空ミサイルという）がちょいと新機軸。ボタンを押してる間はまっすぐ下にいって、ボタンを離すと右側に発進する、というものだ。従来のゼビウスみたいな投下型の爆弾に比べて一長一短はあるが、これがまたなれるとエラく便利なんだ。

ゲームは、4つのエリアに分かれていて、それぞれに「第1防衛網」「第2防衛網」「ネビュラ・アウトサイドブロック」「ネビュラ・メインブロック」と名前が付いている。

そこで、それぞれのエリアをひとつずつ説明していこう。

ピラミッドパワーの驚異 ――第1防衛網――

いよいよ戦闘機バンガードで出撃だ。第1エリアは小手調べと思いきや、これが案外難しいんだ。むしろ第2、第3エリアより難しいくらいだ。

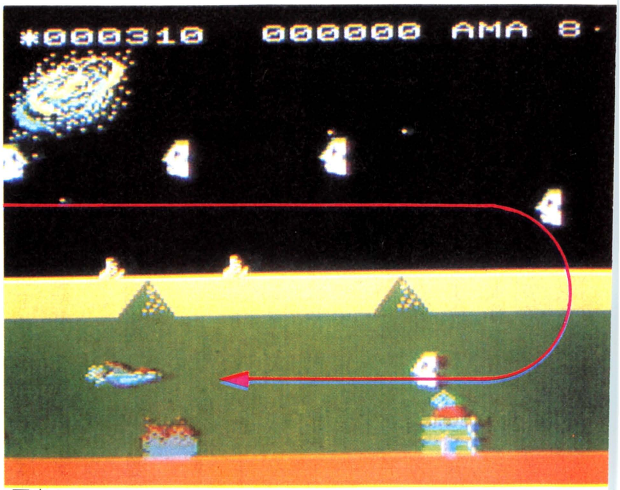
出現するはサイドベースとメムソンストーンそれにモアイストーンだ。サイドベースは、ピラミッドとピラミッドの間に3つくらいずつと、ピラミッドの頂上に1つずつ、またメムソンストーンはピラミッドの左側に2体ずつ配置されているんだが、これの破壊はあまり難しくはない。

コツは、対地対空ミサイルの使い方。この特徴は、前にも書いたボタン操作で誘導できることなんだけど、最初は誘導しようなどとは思わないで、とにかく連射するんだ。すると、前方に向かって撃つパルスレーザーが2連装備になったのと同じで、まさしく「ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる」、なぁんも考えなくて大丈夫だ。このとき、バンガードは右下方に位置していたほうがいいだろう。

つまり、敵が出たら反撃される前にやっつける、という具合だ。

敵の攻撃には、光子弾と対空弾とがあり、光子弾は普通のミサイルみたいなもの。それに対して対空弾は、空中をフワフワ漂っていて突然爆発する、というもの。気をつけよう。

そして、強敵はいきなりやって来る。モアイストーンだ。これは第1エリアの中ほどで出現して、写真Aのような動きをするんだが、基本的にはその図の位置で低空飛行を続けながら、パルスレーザーとミサイルをやたら撃ちまくればOKだ。ただし、モアイの撃ってくる光子弾は注意しよう。



写真A

古代峡谷の奇跡 ――第2防衛網――

先に書いたように、第1エリアのほうが難しいぐらいだから、そこを抜ける実力があればポイントにだけ気を付ければいいだろう。だけど、ここではマヤストーンなんていう厄介モノが出てくるもんだから、一応説明しておこう。

といっても、マヤストーンは第1エリアのモアイストーンよりは、ずっとやさしいんだ。後ろから不意撃ちをかけてきたモアイストーンと違って、前からピョンピョンはねてくるもんだから、出現したら左に移動して、メッタ撃ちすればかってにやられてくれる、というカンジ。さあ、次はアウトサイドブロックだ。

モアイストーンに囲まれて……

惑星ネビュラの全貌 ――アウトサイドブロック――

おっと、突然色が変わったと思ったら、バックは科学文明。と、外見の変化に惑わされちゃいけない。ここもそんなに難しくはないんだから。ここで初めて出るキ

ヤラは、まずはタイレルタワー(別名おまんじゅう3段重ね)。こいつは、サイドベースがでかくなったようなものだから、たいしたことはないし、お次は「ローリングバトルズ戦隊フォーメーション攻撃」と名前は派手だけど、たいしたことのないやつだ(なんだか「たいしたことはない」を連発ばかりしているなぁ)。そして、最後に出てくるは、たいしたことのない戦闘指揮艦、ハイポリアだ。

そうそう、書き忘れていたが、サイドベースも、タイレルタワーも、そしてハイポリアも、狙いどころは上部の赤く光っているところだけ、つまり、それ以外の場所を撃ってもやっつけられないので注意。

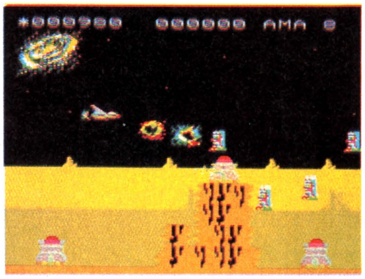
ピラミッドの左側にはメムソンストーンが2体

コマンドストーンの秘密 ——メインブロック——

ついに最後のメインブロックだが、いままでの「たいしたことない」エリアとは違って、意外と難しいんだ。しかし、少し練習をつめば、やっぱり「たいしたことない」んだ。

さて、ここでは「プロボット」なんていうやつがいるけど、こいつは憎ったらしい。チョコマカ歩いては、バンガードに光子弾を撃ってくるんだけど、こいつをやっつけるのにこそ、対地対空ミサイルが必要なんだ。

ところで、このミサイルは前方、つまり右側にしか進まないので、自機・バンガードは、なるべく左側に寄っていたほうがよさそうだ。そして、こりずにやってくるハイポリアや、プロボットの撃つ光子弾をよけながらでも、正確にミサイルを撃つ、というテクニックさえあれば、こいつらはどうにかなるだろう。



マヤストーンはピョンピョンはねる

ピラミッドの頂上にはサイドベース

タイレルタワー登場

最大の難関は、ツタンカーメンの棺の上半身のような物体、コマンドストーンだ。もし、このエリアでコマンドストーンを1個も破壊できなかったならば、ボーナスシップがなし、つまりはバンガードが増えないんだ。これは大きい！ また、こいつをたくさんやっつけると、ボーナスもでかい！

そんなわけで、このコマンドストーンは最低ひとつ、できたら全部やっつけよう。このとき注意することといったら、なるべく誘導ミサイルを使うことだ。なぜかといえば、パルスレーザーを使うとなったら、低空飛行しなければならず、プロボットにやられやすいからだ。そこらへんに気をつけて、ぜひパーフェクトを狙ってくれ。

状況設定はグッ！題材も好き、でも…

まず、このゲームで目立って良かったのは、その状況設定。石像風対空防衛兵器なんかのアイデアは新鮮。また、背景が2枚重ねみたいになっているのも、臨場感をそそる。

でも、総合的に見るなら、あまり面白いゲームだとは思えない。題材はいいんだけど……。なんといっても、このゲームの最大の弱点は音がないこと！ これじゃあ「迫真のリアルサウンド」(とスーパーカセットビジョンの箱に書いてある)が泣くってもんだ。

それに、「スピード感がないよぉ！」と叫びたくなるほどトロいこと。また、登場するキャラクターの数が少ないため、ゲームが単調になっていること、そして極めつけは、「飽きやすい」こと、などなど。

家庭用のテレビゲームというのは、もともと、家にいながらゲームセンターの気分が味わえる、というもののはずなんだから、もっとゲームセンターのゲームに負けないぐらいのものを出してくれても……とつい期待しちゃうんだ。

ローリングバトルズ戦隊のあとはハイポリア登場だ

セガの切り札になれるかな？

ハッスルチューミー

（セガ）

機種　SC—3000、SG—1000　価格￥4300　佐藤　元

ハッスルねずみチューミーのエサ探し

チューミーは下水道の中でエサ探しに大忙し。でもそこには、ジャンプネコさん、泣き虫ワニさん、不死身の怪獣君、変な宇宙人氏、おまけにコウモリさんまでがウヨウヨ。チューミーを食べてしまおうと狙っているぞ。さて、チューミーは、たちふさがる敵をけちらして全部のエサ（リンゴやキャンデー）を取って来れるかな？

キャスト

●主人公　チューミー

画面のなかにあるエサを取りに、下水道を所狭しと大活躍！　得意技は、ジャンプと石を投げること。石は何個でも投げられるし、連発も自由。ジャンプは、かなり前方に飛ぶから、エサをたくさん取って、体が重くて動きが鈍くなったとき、ジャンプの連続でスピードアップできるのだ。そしてどうも動きづらいと思ったら、とちゅうで1度巣に戻れば、再び元のすばしっこい白ネズミに早変わり。

できるだけ早く面をクリアしよう。ボーナス点がもらえるよ。

このチューミーの運命、君の腕にかかってる。がんばれ、チューミー。

●不死身の怪獣

下水道の中にノソノソ動く怪獣、これがなんと不死身。何発石をぶつけても死んでくれないので、ヤケになってどんどんぶつけてみよう。動きがとろくなってくるだろう。

70発以上ぶつけると、ほとんど止まっちゃう。ところが80発目が当たるともう大パニック！　怪獣は、暴走を始め、助かる見込みは半分以下。もう2～3発石をぶつけるか、時間がたって元に戻るのを待つしかない。何ごともやりすぎてはイケナイ、くれぐれも御用心。

●泣き虫のワニ

何を考えているのかこのワニ君。じつは泣いているのだった。じっと1カ所に止まって、いっしょうけんめいに涙を飛ばしている（？）。たまに尻尾を動かして歩くんだけど、その姿があまりにかわいくて、あまりにかわいそうなので、思わず〝どうしたの？　お家はどこ？〟と聞きたくなる。はしごの上で泣いていることが多いので、邪魔だったら昇天させてあげよう。

●ジャンプ猫

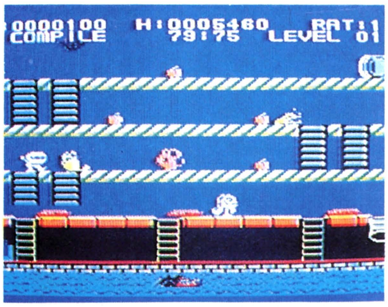
一見かわいらしいこの猫、実は最もイヤらしい生物。なんと、この猫はジャンプするんだ（当たり前か……）。突然、ピョンと飛んで来て、突然OUT！　普段は尻尾を振りながらのこのこ歩いてるので、見つけたらまっ先に石をぶつけてやろう。——僕は個人的に猫はキライです。

●宇宙人

この宇宙人、何やら丸っこい大きな頭で歩いている。1発や2発の石じゃ死なない、じつは3発で死ぬんだけど。この宇宙人には、石の連発あるのみ。少し遠くからバシバシぶつけてやろう。

●コウモリ

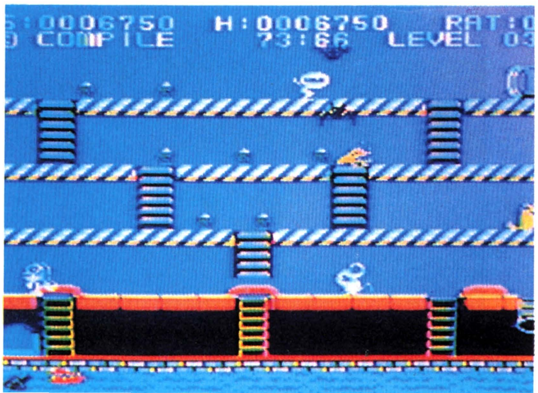
何げなく上の方を飛んでいるので、チューミーが下の方にいるなら何も問題はない。でも、ジャンプや階段で邪魔だと思ったら、あらかじめ打ち落としておこう。



こんな状態の中、チューミーは下水道をハッスルするわけなんだ。

そのほか右側のパイプは、一気に下までワープOK。面が進んでも、敵キャラクターの猫や宇宙人がしつこくなるだけで、とくに変化はないよ。

ハッスルチューミーは、絵は単色だけど、できはまあまあ、セガのゲームとしてはかなりおもしろかった。音がもう少しという感じはあるし、オリジナリティがあまり感じられないけど、とりあえず無難に仕上がってて、セガの切り札として、かなり売れるかも？

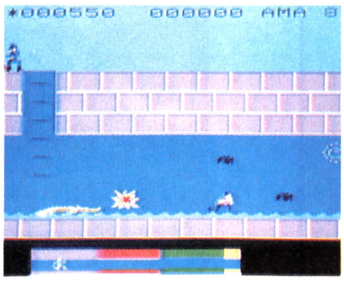


とっつぁんがしつこいったら……（エポック）

ルパン3世

バルセロナ洞穴脱出作戦

機種　スーパーカセットビジョン　価格￥3800　氷水　芋吉



（写真A）ワニは爆弾でイチコロ

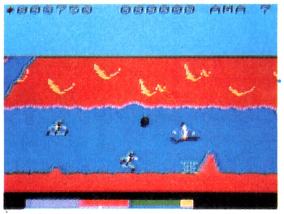
キャラクターゲームの場合は、「主人公になりきる」これっきゃない！　そんなわけで、ゲームの紹介と、ポイントを書くことにしよう。（以下の文は、ルパンの声の山田康雄さん調で読むこと）

今度ばっかりは俺もまいっちまったよ。銀行からお宝を奪ったはいいけれど、逃げる途中でドジふんじまって、危うく地下に来たんだ。ところが銭形のとっつぁんのしつこいったら。ありゃあ国宝モンだぜ。まぁだ追いかけてきやがるんだ。そんなわけで、俺が逃げ切るためには、4つのパターンをクリアしなきゃなんねえんだ。あーあ、早くアジトにもどって、このお宝を不二子にプレゼントしたいよ。

パターン1（下水道）

なぁにしろ下水道だよ。これがまた、臭えんだ！（カセットが臭いわけじゃないぜ）でも鼻をつまみながら歩いたもんなら、コウモリ撃退用のパンチが打てないし、ジャンプのときにもバランスが悪いんだぜ。だいたいジャンプをすると、着地の時に汚ねえ水がハネるしさァ、こんなんじゃ不二子に嫌われちまうぜ、まったく。

おまけに、ワニが後ろからおっかけてくるんだ。こいつはパンチじゃ追っ払えないから、下水道の壁にある爆弾を使うんだが、そいつを爆発させるためには、ジャンプをするんだ。前からは丸太が流れてくるし、ジャンプのタイミングが難しいぜ。**写真A**も見といてくれ。



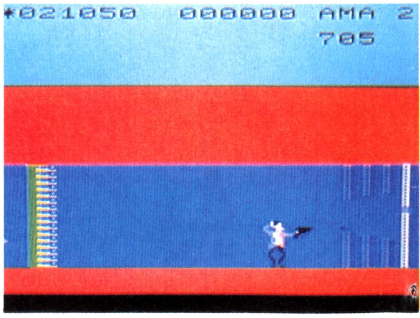
（写真B）岩の手前のトランポリンで

パターン2（洞穴）

今度は洞穴だよ。ここじゃあ小石が跳ねたり、下水道じゃ楽勝だったコウモリが、上下に往ったり来たりで変な動きするもんだからよ、ターイヘンでしょうがねぇや。それに、岩が上から突き出てたり、穴ぼこまであいてるんだぜ。まあ、追っかけて来るのが警官になったってことは楽でいいけどさ。

ポイントつったら小石とコウモリの動きを予測するってことかなァ。あっそうそう、転がってる大きな岩は、トランポリンを使わなきゃ飛び越せねえんだけど、トランポリンは、直前でジャンプしなきゃ岩に引っかかっちまうんだぜ。**写真B**を見といてくんな。

（写真C）目の前に大蛇がニョロリ！



（写真D）4重の扉はワルサーP38で

パターン3（ジャングル）

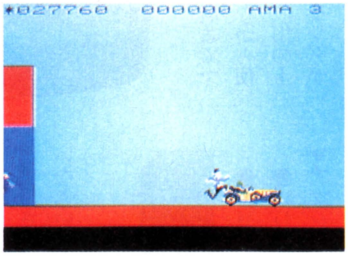
ジャングルだってのに、まだとっつあんは追っかけてくるんだぜ。しつけぇったらありゃしねえよ。でも、ここは簡単なんだ。上から大蛇が来たり、コウモリが変な動きするけどよォ、いままでのパターンをクリアして来た実力なら簡単、カンタン。みんなには悪いけど、この面はこのぐらいですませてもらうぜ。**（写真C）**

パターン4

いよいよラスト。最後ばっかりは、俺も得意の拳銃を持たせてもらうぜ。俺の愛銃、ワルサーP38。こいつにかかったら、もう俺のジヤマはできねえさ。

背中のほうからはヘンなモンがせまってくるけど、前の4重の扉さえ破っちまえば、もうとっつぁんは追っかけて来ねぇんだから気が楽だぜ。破る方法は簡単。3重の扉の上下に移動する鍵をピストルで撃ち抜いて、最後に、開いた3重の扉のすきまから4つめの扉の鍵を撃てばいいんだ。これはちょっと高級なテクニックだけど、ジャンプしながらピストルで狙えばもう終わり。これでとっつぁんともおさらばさ。**（写真D）**

そんなわけで俺の逃避行もジ・エンド。みんな、また会おうぜ。**（写真E）**



（写真E）「とっつぁん、アバヨ！」

――というわけで、おしまいに僕の感想を少し。

まず、このゲームのBGMは品がない。しかも音が鳴ってないときがあって気が抜ける。さらには、ひとつのパターンが長いわりに単調で、途中でやられたときなんかは、その最初からやるのがタルい。総合すれば100点満点の60点といったところかな。

ルパンの顔、似てる？

芳珍玉一(ホーチンタマイチ)のレビューBOX7

さては諸君、コンニチハ！ ボクが担当のギョッ君である。傍若無人(ぼうじゃくぶじん)を心に決め、"語る世間にオニはなし"を座右の銘(めい)として独断と偏見でソフトをぶっち斬る当コーナーも2回目。"もっと過激に、もっとふしだらに"を心がけるので、期待しなさい。

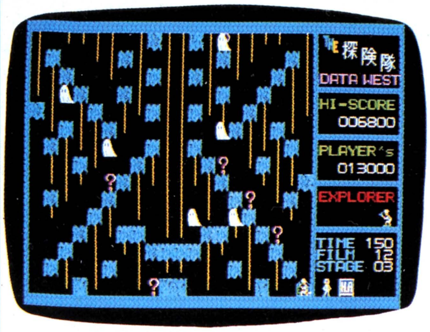
ご案内（独断と偏見の総合点）

1F　THE 探検隊(85点)（データウエスト）
2F　オリオン(60点)（チャンピオンソフト）
3F　ファイア・ドラゴン(75点)（ブレーンメディア）
4F　モピレンジャー(58点)（コナミ）
5F　PED(87点)（システムサコム）
6F　JU87A DSTUKA(69点)（マイクロネット）
7F　アリババ(68点)（スタークラフト）

85点がボクの合格ラインである。60点台は"スキ者の中毒患者を生む可能性は大"だが、個人的に苦手または嫌いなんだと解釈するように。1～2点の差は、そのときの気分が支配している。

1F ザ・探検隊

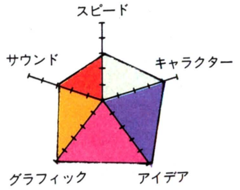
●FM－7／NEW7／77
●T（3600円）　5D（4800円）
▼アクション＝「洞窟(どうくつ)の奥で、我我は信じられないことに幽霊を見た」といえば、あの川口浩探検隊を思い出さざるをえない。これをネタにゲームを作ってだけで拍手なのに、そのアイデアをゲーム中に生かしきっている！ やるじゃないか。



ゲームそのものは"なんか見たことあるな"だけど、幽霊を倒す（消す）のにフラッシュを使ったり、今どき12枚撮りフィルムだったり、そのフィルムに写ったオバケを次の○曜スペシャルで使えるかどうかプロデューサーが選んだり、とにかく味付け抜群!! キースキャンとオリジナリティがイマイチだけど、本当によくできましたソフト。ボクが手離しに褒(ほ)めることは、まずないよ。

各面が終わったあとに、12枚のフィルムに何が写っているのかを見るときはワクワク。とくにプロデューサーが"これだっ!"と言ったときのあの興奮は……。

第2弾も出るらしいので、今度はオリジナリティに期待してみようか。



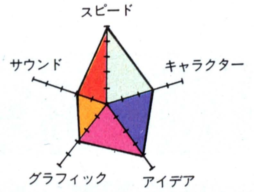
2F オリオン

●FM－7／NEW7
●5D（7800円）
▼学習＝プラネタリウムソフトなんで"学習"にしてみたけど、シミュレーションなのかなぁ？

このテのソフトは、要はデータの塊(かたま)り。データが多いと問題になるのが処理速度。でも、これはこのテではかなり速いし、いろんなことができる、それはエライ。しかし、どーも……。

なぜか!? ボクは正直言って必要性を感じないんだ。このソフトを使う一番の目的、「天体観測の補助」は、空の見える場所までマイコンを運んで、空を見ながら使うことになるんだろうが、山の上まで運ぶってかい？ ベランダからじゃ、東京ではディスプレイに写った10%も見えるかどうか。東京でなくたって似たりよったりじゃないのかな？

結局は、本当の夜空はこんなだよと、残念がって空をながめるのが目的になってしまうんじゃないか？ これじゃ、デパートで売られるカブト虫を連想して、情けないよ。

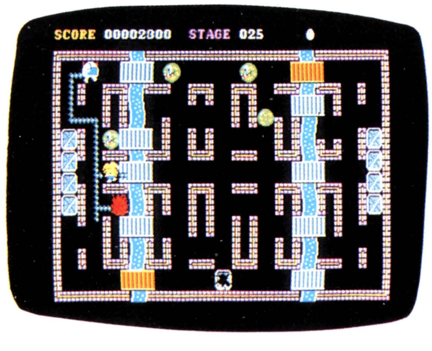


で、かなり厳しく評価してしまったけど、趣味なんかでやってる人にはこーゆーソフト、嬉しいんだよね。つまり、これはボクがどうこう言うべきじゃないソフトなんだ（もう、すっかり言っちゃったけど）、といまさら反省。

このデータを入れた人たち(?)ご苦労さまでした。趣味の人、買いなさい。よろしくね。

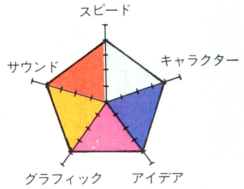
3F ファイア・ドラゴン

●SMC1777
●3.5D（6000円）
▼アクション＝SMC版は300面。この異常な面数はロードランナーから始まったんだ。コンストラクションもついてるらしいが、こーゆーソフトが氾濫(はんらん)してるね。



300面もあったんじゃ、1面ごとの思い入れがなくなっちまう。次の面へ進むことばかりで「○面の攻略法はコレ！」なんて、ありがたみがないったら……。(ゲームに全然ふれてなかった。でも、もうみんな知ってるよね？ ね？)

各面で必勝法がなければ解けないくらいのソフト、いいね。データ量の勝負ってたまらん。



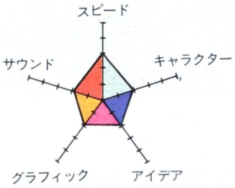
4F モピレンジャー

●MSX
●ROM(4800円)

▼アクション＝個人的にコナミにはかなり期待してたので、ガッカリ。どーしてっ!? と、ハナからこれじゃあんまりだったかな？ 実はゲーム誌を作っていながら、ゲームがとてもヘタな某嬢でさえ、ノーミスで3面クリア。これははっきり言って事件なわけね。当の某嬢もアングリ……。それから遊んだせいかなー、ワクワクしてただけにね。

それはともかく、モピレンジャーがコモピラを全部助けて1面クリア、迫りくる敵ラゾンをストーンビームで石に変えて迷路(水路)の中をグルングルン。ところが、むやみに石にしてしまうと自分も動けなくなってしまう。ホラ、よくある押せるけど引けなくて、カドに入れちゃうとアウトってやつ。で、失敗したと思っても自滅できないパターンもあるわけ。そんなときはもう、リセットボタンを押すしかない──多分。

コナミさーん、次回作にとっても期待してるよ！

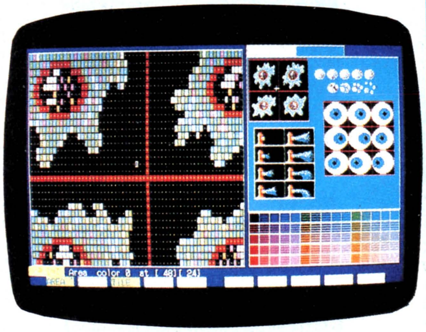


5F PED

●PC-98/E/F
●5D(2DD)/8D (1万9800円)

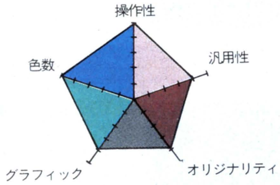
▼ユーティリティ＝こんなところで"お絵描きソフト"でもないだろうって？ どっこい、こいつは作ったキャラクターを連続させてアニメのように動かせるってやつだ。

オリジナルのキャラクターやアニメで、友達に"オオッ！"と言わせたりできる。BASICでプログラムが組めるヒトなら、自分のゲームに参加させるのも朝メシ前。キャラの動きもスムーズでなかなか。98ユーザーのBEEPERは、これでゲームプログラムに挑戦、するっきゃない！



あの"WOOM(システムサコム)の愉快なキャラクター(写真)はそのうちのひとつ)も、実はこれで作ってるんだそうだ。サコムではキャラコンクールも実施中とか。

ま、2万円弱はボクには高いけどさ。

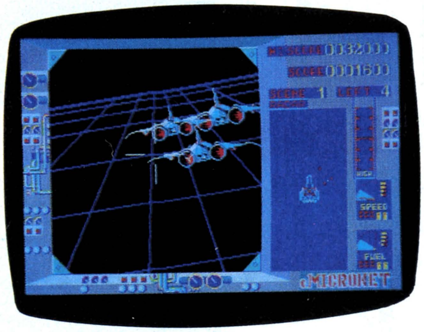


6F JU87A DSTUKA

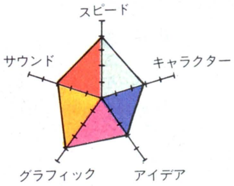
●X1/tu
●T(4800円) 5D(6800円)

▼アクション＝画面の敵機がやたらカックイインんで、ついやってみたんだけど、どうなんだろう？

このソフトは、人によって好き嫌いはっきりしそうだなぁ。"Mach(マッハ)3フライトシミュレータ"とか、"スカイフォックス"が好きならけっこう楽しめるかも。いや、もの足りないかもしれないな。本当に操縦管を握ってる気分になるにはイマヒトツだし、スピード感も(グラフでは4にしたけど、3に近い4)……。アクションゲームにフライトシミュレータをプラスしたってとこが、あの2本とは逆なんだ。



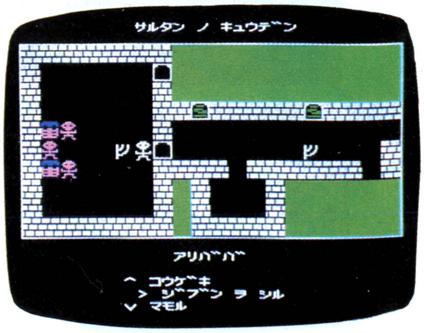
かなり期待されてるソフトだろうけど、やっぱりプログラムのテクより、何より、ゲームとしての面白さが一番大切なんだと思うんだよね。



7F アリババ

●FM-7/NEW7/8、PC-88/mkII/98
●5D(9800円)

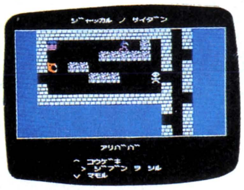
▼ロールプレイ＝アップルの移植版ロールプレイング第2弾。1作目の"アマゾン学術探険"よりはいいできじゃないかな？

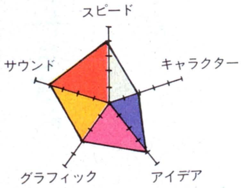


ロールプレイのような、あまり日本に馴染(なじ)みのないゲームは遊びやすさが大切。初心者相手に、いきなり「体力は……、魔法は……」とやってもなかなか理解できないし、使うキーが10も20もあったんじゃあ、始める前にド疲れ……。

で、この1本はアップル版でも入門クラスとあって、ゲームのやり方はとってもかんたん。メッセージの訳がちょっとお粗末(そまつ)だったり、グラフィックが寂(さび)しいという点は否(いな)めないけど、これくらい易しくなればマニアじゃなくても遊べる。

ただ、初心者・初級者をロールプレイのとりこにしてしまうほどの魅力はないけど。何が面白いのかわかんなかったなあ──なんて声も聞こえそうだなぁ。





待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

デビューあべにゅう

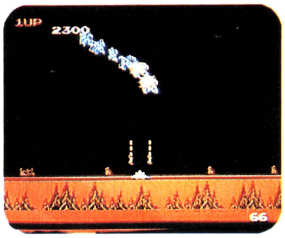
日本中のソフトハウスから"できました！"の声が聞きたいと思うのは、BEEPもBEEPERも同じです。今月も元気にデビューを飾る数十本!!

〈表記のご案内〉
●PC—88mkII…88を含む ●PC—60SR…60、60mkIIを含む ●FM—7…NEW7を含む ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFM版のみ3800円 ●AC…アクション、AD…アドベンチャー、S…シミュレーション、RP…ロールプレイ、N…ノンセクション、RT…リアルタイム

EGGY

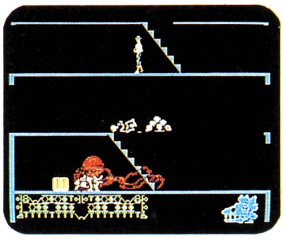
●ボーステック
●MSX、FM—7、PC—88／mkII ●T(4200円)
5D(6200円)
▼AC＝ボディーアーマーを自由に操れれば、キミはもうとりこになる！ 画面もビューティフル。

エクセリオン



●ジャレコ
●ファミリーコンピュータ
●4500円
▼AC＝ビデオゲームがファミコンに！ ファイターを操って次から次へと向かって来る敵を迎撃せよ！ かくれキャラもあるぞ。

AZTEC

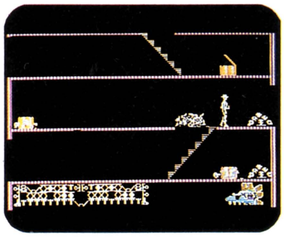


●ソニー
●SMC—777
●3.5D(7000円)
▼AC＝(4月発売予定)"インディー・ジョーンズ"がゲームになったアップルの移植版。怪物を倒したり武器を拾ったりの冒険アクション。

SMCスーパーゴルフ

●ソニー
●SMC—70／777／C
●3.5D(7000円)
▼AC＝コンピュータのコース紹介に始まり練習ラウンド、アマ・プロ各トーナメントなどいろいろに設定。4人まで楽しめます。

AZTEC

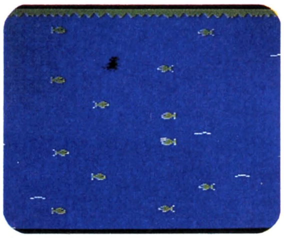


●コンプティーク
●X1 ●T(4800円)
5D(6800円)
▼AD＋RT＝(同名ソフトでジャンルが違うのはソフトハウスの意向です) FM、PCで好評、X1にも移植されました。

F 2グランプリ

●キャリーラボ
●PC—98／E／F、IBM—JX2／3／4 ●5D(5800円)、3.5D(6800円)
▼AC＝高速3Dとコンストラクションで、キミも夢のグランプリ・レーサーに！

アリーキャッツ

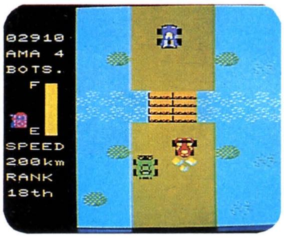


●コトブキ・レイゾン事業部
●IBM—JX ●3.5D(6800円)
▼AC＝恋人(猫？)のフリシアに会おうと、野良猫フレッディーは洗たく物のはためくなかを走る、走る！ 邪魔なネズミは食べちゃうぞ！

エルドラド伝奇

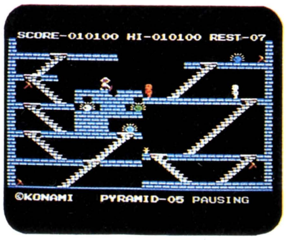
●エニックス
●FM—7／77 ●T(4800円)、5D(2枚組・7800円)
▼AD＝アニメーショングラフィックで迫る幻想の110画面という2枚組。槇村ただしの自信作。

ウィリーレーサー



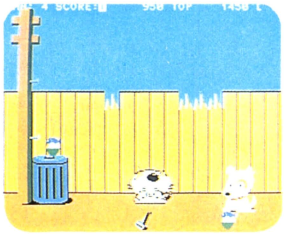
●エポック
●スーパーカセットビジョン
●3800円
▼AC＝レベルはアマ・プロのふたつ。100台のスポーツカー、トラックジープによる全長5000キロの爆走ラリーがいま始まった！

王家の谷



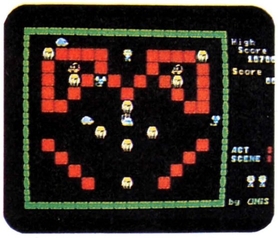
●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AD＋RT＝(3月予定)探検家「ビック」は、王墓と宝と謎が隠された王家の谷に出かけた。ツタンカーメン王の墓まで無事行きつけるか!?

うちのタマ知りませんか



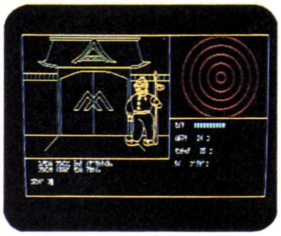
●ソニークリエイティブプロダクツ
●SMC—777
●3.5D(5000円)
▼AC＝(4月発売予定)迷子ネコ"タマ"はネコマンマ(ちゃんとした白米に魚のおかしらつき！)を求めてアチラコチラ。

SNIP SNAP



●ユニス
●FM—7／77　●T（3600円）
▼思考型AC＝残された時間はあと?秒、神殿の管理人のあたふたハットは、バムをブロックで囲むのにアタフタ。これはかなり頭を使うぞ。

西遊記

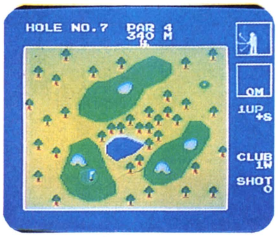


●ホットビィ
●X1　●T（4500円）
▼AD＝三蔵法師が魔物にさらわれた。孫悟空は三蔵を助けるため単身魔の山へ向かう。ギャグもあって笑えるロールプレイタイプのアドベンチャー。

オホーツクに消ゆ

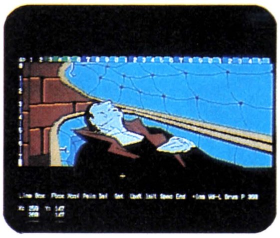
●アスキー
●PC—98／E／F、FM—7／77　●5D（2枚組・6800円、※2DDは1枚）
▼AD＝東京湾、晴見埠頭に死体があがり、物語は北海道連鎖殺人事件へと。キミは部下のクロキを連れて……。

スーパーゴルフ



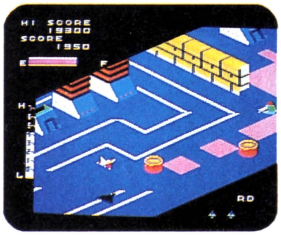
●ソニー
●MSX
●ROM／T（6200円）
▼AC＝変化に富んだ27ホールのコース。距離や風向き、風速などをチェックしてクラブを選択。コンストラクションもついてます。

ザ・カウント



●スタークラフト
●PC—88／mkII／98、FM—7／8　●3.5D（8800円）、5D（7800円）
▼AD＝ドラキュラ城に入ってしまったキミ。早くやっつけないと毎晩、生き血を吸われてしまうぞ。

ザクソン



●セガ
●SG—1000／SC—3000　●4300円
▼AC＝宇宙の敵基地へ城壁を越えて深く侵入。地上からのミサイル、バリヤー網をくぐり抜けて、司令部へつっこめ！

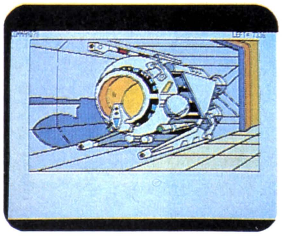
カムイの剣

●コンプティーク
●FM—7／77、アップルIIe／IIC、X1、PC—88mkII　●3.5D／5D（7800円）、T（4800円）
▼AD＝お待たせしました、登場です。アップル版はアメリカまでの大冒険も。

大脱走

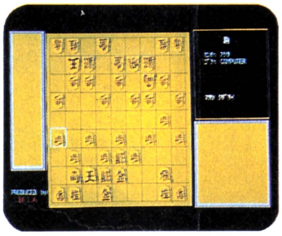
●キャリーラボ
●PC—98／E／F、IBM—JX2／3／4、FM—7／77　●T（4200円）、5D（6400円）、3.5D（6800円）
▼AC＝ヘルメットをかぶったキャラが走りまわる！

さよならジュピター



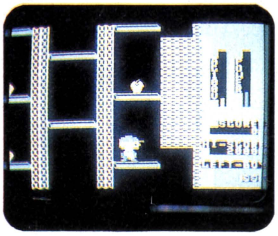
●ポニカ
●FM—7／77／8　●3.5D／5D（5800円）
▼AD＝西暦2100年、木星を太陽化するジュピターソライジング計画が生まれたが……。ちょっと懐しい映画を思い出して。

駒



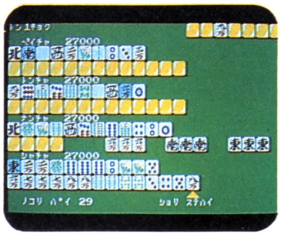
●MIA
●PC—98／E／F／M、FM—16β
●5D／8D（6800円）
▼N＝16ビットマシンユーザーも、いまやゲームファンでいっぱい!?　コンピュータに勝てるかな。

卓球便



●日本テレネット
●MSX（32K）
●T（3800円）
▼AC＝〝卓球〟とは全然関係ありません。あの宅急便のように、荷物を4方向にスクロールする迷路のなか、拾いまくってください。

ジャン狂



●ハドソン
●X1—tu　●5D（6800円）
▼N＝根強い〝ジャン狂〟人気がターボ版を生みました。オープンモードも、待ち時間もあるのでじっくり真剣勝負もOK。

ちまちま

●ボーステック
●PC—98　●5D（2D／2DD・6800円）
▼AC＝妖怪探偵ちまちまがさゆりちゃんを助けるために悪戦苦闘。発売以来移植も進んで、いよいよ98シリーズにも登場。

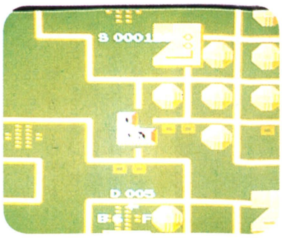
スターブレーザー

●ソニー
●MSX、SMC—777
●ROM（4000円）、3.5D（6000円）
▼AC＝母国を守るため、キミは指令に従ってターゲットを破壊しろ。敵指令部爆破までの道のりは遠い。

サイキック シティ

●ホットビィ
●PC—88／mkII
●T（3800円）
▼RP＝第3次世界大戦後の荒廃したニューヨーク・マンハッタン島。超能力をもつ新人類ラップ人は行動を開始した。

バンゲリングベイ

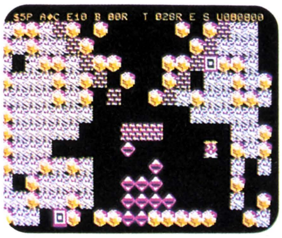


●ハドソン
●ファミリーコンピュータ
●4900円
▼AC＝ヘリコプターの動きに合わせて16方向にスクロールする画面の数は100！ 4万点を超えると"夜景"も現れる。

任天堂のゴルフ

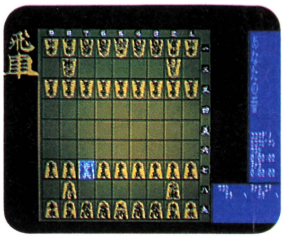
●ハドソン
●PC−88mkII／98F、X1
●T(4000円) 5D(6800円)
▼AC＝本当のゴルフはできなくても、こっちのほうがおもしろい!? 変化に富んだコースを回ろう。

チャンピオンバルダーダッシュ



●コンプティーク
●X1 ●T(4800円) 5D(6800円)
▼AC＝なんとっ！ X1版だけが"バルダーダッシュ"と"チャンピオン"が1本になった。より難しいチャンピオンにチャレンジ！

飛車

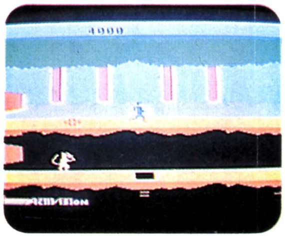


●キャリーラボ
●PC−60mkII／SR／66SR、FM−7／77 ●T(4200円)、5D(6400円)、3.5D(6800円)
▼N＝コンピュータの強さは対戦内容でかなり違うぞ。実力5級以上ならOK！

チャンピオンプロレス

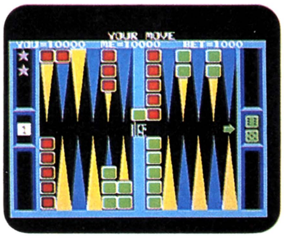
●セガ
●SC1000／3000
●4300円
▼AC＝1人用、2人用があります。1人用は強さが5段階、キミのテクニックに応じて選べるし、ワザもいろいろあるぞ。

ピットフォールII



●ポニカ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC＝ピットフォール・ハリーがペルーの失われた洞窟に乗りこんだ。洞窟内のどこかにあるダイヤを手に入れ、姪や猫も助け出せ！

バックギャモン



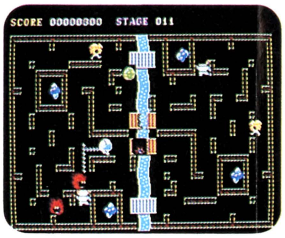
●テクノソフト
●PC−88mkII
●5D(7800円)
▼N＝2000本限定発売。なんとパッケージがそのままゲーム盤になっている！ パソコン相手にするのが飽きたら友達と2人で、なんて!?

デゼニワールド

準備中！

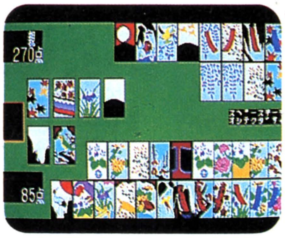
●ハドソン
●PC−88mkII、X1
●T(4800円) 5D(88・6800円)
▼AD＝(3月中旬予定)アメリカのディズニーワールドが名古屋でデゼニワールドに。

ファイア・ドラゴン



●ブレーンメディア
●SMC−777、PC−88mkII、パソピア7 ●T(4500円)、3.5D(6000円)
▼AC＝ファイア・ドラゴンは赤い炎の超生命体。300画面でコンストラクション。

花札狂



●ハドソン
●X1tu ●5D(6800円)
▼N＝こいこい、おいちょかぶ、ばかっ花(花合わせ)の3つのゲームが1本に。日本中の人がギャンブラーになっちゃう!?

Dr.スランプ 走れ！せんべいさん

●エニックス
●X1 ●T(3800円)
▼AC＝空に赤い風せんがフワフワ。せんべいさんはタコを上げながら風せん割り。でもカラスにじゃまされたり落とし穴があったり。かくれキャラが雲から飛んでくる。

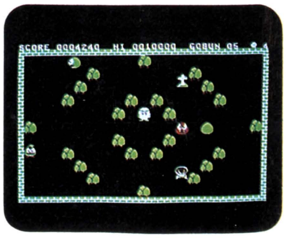
フラッピー

●デービーソフト
●S1 ●T(4500円)
▼AC＝48Kで200面、スピード選択機能つき。どんどん挑戦して頭の回転を早くしよう。200面すべてをクリアした人には「認定証」のプレゼントも。

ハムレット

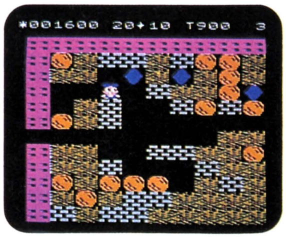
●九十九電機
●PC−88mkII
●5D(3800円)
▼N＝垂直重力を加味した四目並べ、といってもハテ? ルールは簡単、五目並べファンはぜひ一度。

PRITON



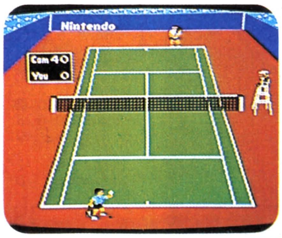
●ホットビィ
●FM−7／NEW7／77、X1 ●T(3800円)
▼AC＝倒したはずの相手がよみがえってゾンビとなり、王子プリトンに襲いかかる！ 全面クリアしたら、コンストラクションでもドーゾ。

バルダーダッシュ

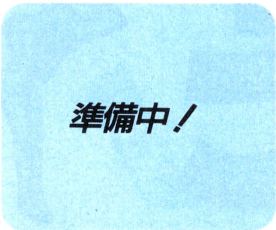


●エポック
●スーパーカセットビジョン
●予・4500円
▼AC＝かわいいロックフォードのダイヤモンド探し。30画面でスピード、技術、推理が試される。パソコンでもおなじみの1本。

任天堂のテニス



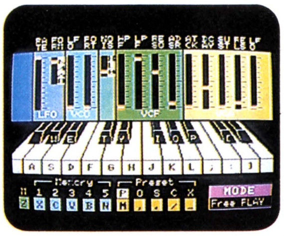
●ハドソン
●PC−88mkII、X1
●T(4000円) 5D(6800円)
▼AC＝ファミコンでおなじみのテニスがパソコンに！ もちろんダブルスだってできるぞ。



リザード

●クリスタルソフト
●PC-60mkII/SR/66/SR ●T(4800円)
▼ファンタジーRP=60シリーズには珍しいロールプレイ。作るキャラクターはひとりだけど、本格的に楽しめます。スピードもなかなかのもの。

ミュージカル ズウ



●ストラットフォード
●MSX、X1 ●T(M・4800円、X・6200円)
▼ツール=パソコンがシンセサイザーに早変わり。自由に音を作って演奏しよう。ピアノ、クラリネットなど5つの楽器が登録ずみ。

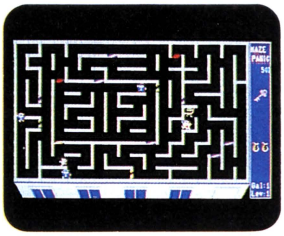
ブロッケード ランナー

●東芝EMI
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC=全米ゴールデン・フロッピーディスク賞に輝いたスペースアクションの決定版。敵の攻撃をかわして地球へ帰還せよ!

レインボーウォーカー

●コトブキ・レイゾン事業部
●PC-88mkII、IBM-JX ●3.5D/5D(6800円)
▼AC=セドリックが歩くと虹色の橋が完成! でも流れ星や悪魔が邪魔をして……。

メイズ・パニック

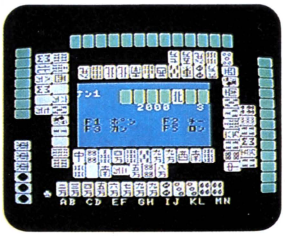


●アスキー
●PC-88mkII ●5D(6800円)
▼AC+パズル=3人姉妹の住む大邸宅(!?)は迷路そのもの。1面クリアするごとに着ているものを1枚ずつ脱いでいく令嬢たち、最後には!?

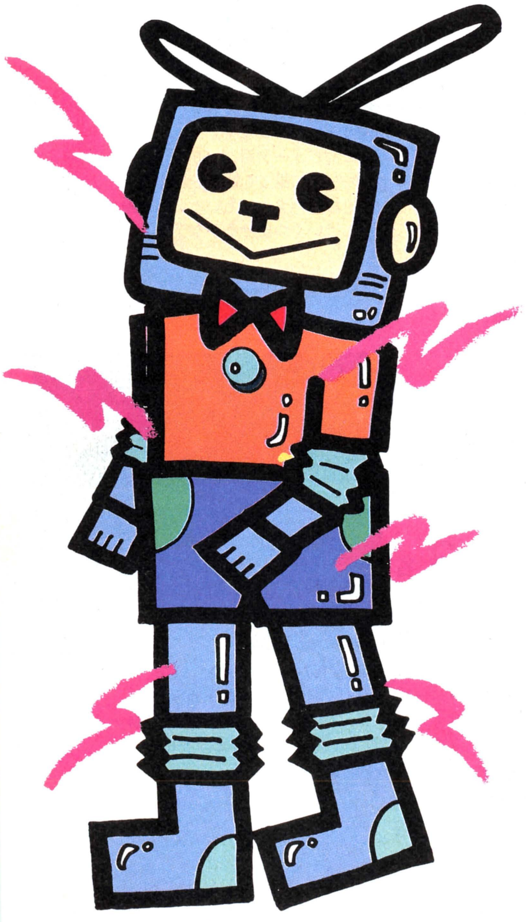
ロードランナー

●ユニバース
●MZ-15
●QD(5200円)
▼AC=MZ-15ユーザーの皆さま待望の1本。おなじみすぎて説明する必要もありませんね。まちがいないでください、ユニバースですから。

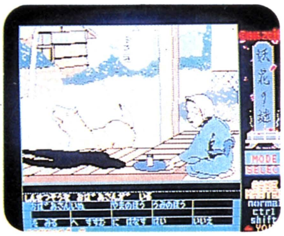
麻雀秘伝



●パックスソフトニカ
●MSX
●T(4200円)
▼N=強さは3段階で選択。「リプレイ」機能がついていて、1局終わった時点でもう1度その局面を今度は相手の牌が表になって再現。

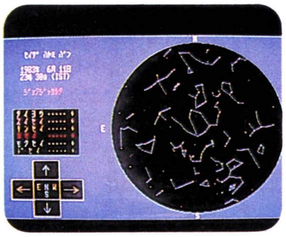


妖花の謎



●ソニー
●SMC-777
●3.5D(6000円)
▼AD=(3月21日予定)霊界の花のオバケから村娘を守れ! タイムパトロール員と戦うアドベンチャー。画面の美しさはさすがです。

マイコン宇宙旅行

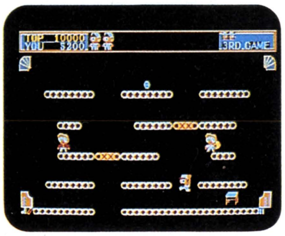


●マイクロシステムズ
●JX ●3.5D(2万円)
▼S=(1)星座の形を覚えよう (2)星座と惑星の動き (3)星空と星座 (4)全球プラネタリウム (5)半球プラネタリウムの5本で構成された天文シミュレーション。

マイナー2049

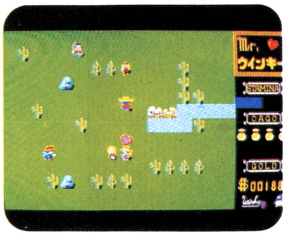
●エポック
●スーパーカセットビジョン
●予・4500円
▼AD=西暦2049年のウラニウム廃鉱を舞台に繰り広げられるマウンテンポリス、バウンティ・ボブのスリリングな追跡ゲーム。

ラリパッパ野球団



●ホットビィ
●PC-88mkII、X1
●T(3800円)
▼AC=2月号で紹介したあのパッパラパ(?)がPCとX1に登場。考えるソフトが増えたなかで、この暴力的な1本がウケてます。

Mr.ウインキー



●ウインキーソフト
●PC-88mkII
●5D(6800円)
▼AC=ミスターウインキーは陽気なガンマン。ピストルで1・2発撃たれたくらいじゃ死なないけれどカワイコちゃんには滅法弱い!?

Beep Beep Beep 読者プレゼント

プレゼントコーナーも今月からカラーで登場。いちばん欲しいもの選んだら今すぐハガキを送ってね！

❶BEEP特製シール（10枚入り）

10名

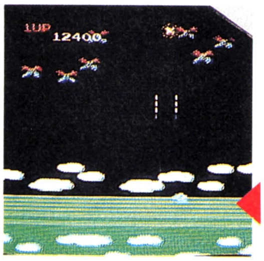
下じき、筆入れ、自転車、パソコン、何にでもはれちゃうBeepオリジナルシールを10枚まとめてプレゼント。

❷BEEP特製トレーナー（BEEP）

10名

おなじみの「Beep」ロゴ入りトレーナー。サイズはM、L２種類。街でみかけたら、ゲーム仲間だ！

❸エクセリオン



5名

（ジャレコ提供）〈37ページ参照〉

●ファミリーコンピュータ用（4,500円）

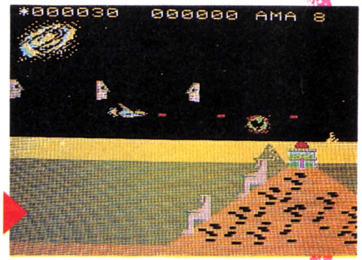
迎撃用ファイターEXに乗って敵機を落とせ！敵のパターンも攻撃パターンもいろいろ、隠れキャラをキミはいくつ出せるかな？

❹ネビュラ

（エポック提供）〈164ページ参照〉

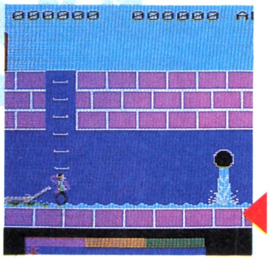
●スーパーカセットビジョン用（3,800円）

古代の遺跡をバックに画面は摩訶不思議なイメージ……。銀河連邦軍に属するキミは敵の惑星基地陥落に尽力しなければならない。



3名

❺ルパン3世



3名

（エポック提供）〈167ページ参照〉

●スーパーカセットビジョン用（3,800円）

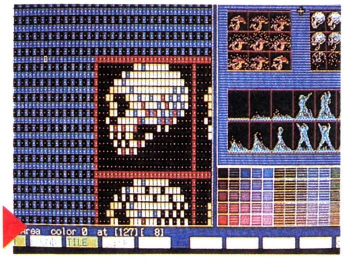
執ような〝とっつあん〟こと銭形警部の追跡を逃れ、晴れてルパンは宝物を不二子にプレゼントできるかな？

❻PED

（システムサコム）〈169ページ参照〉

●PC-98	5D（19,800円）	5名
	8D（19,800円）	5名

98シリーズ用のグラフィックツール。ゲームのキャラクターをどんどん作ってプログラムにチャレンジ！



10名

❼WARROID ——EXOA II——

5名

（アスキー提供）〈156ページ参照〉

●X I/C/D/tu——T（3,800円）　5名

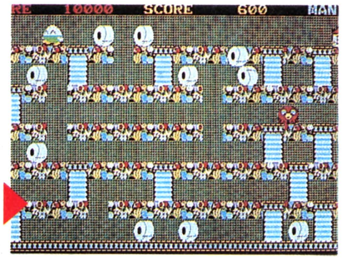
１人対コンピュータ、１対１で友達と勝負もＯＫ。彼女とふたりでやるときは、ハンデをつけてあげたいね。

❽ローリングペーパーズ

（COMIX）〈160ページ参照〉

●PC-88/mkII——5D（5,800円）　5名

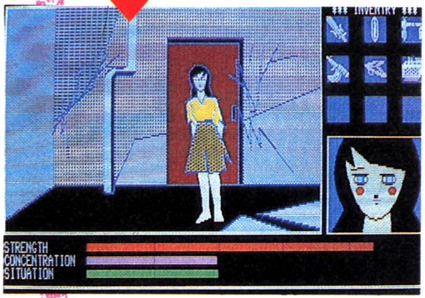
トイレットペーパーがゲームに登場しちゃいました。頭を使うパズルゲームです。キミの頭脳（？）に合わせて難易度も選べます。



5名

❾テラ4001 —スターアーサー伝説III—

5名

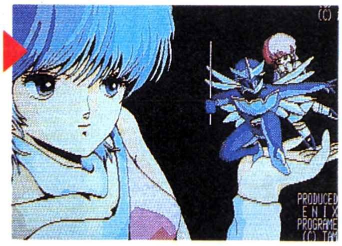


（T＆Eソフト提供）〈154ページ参照〉

●PC-60mkII/66——T（4,800円）		3名
●FM-7/NEW7/7——5D（6,800円）		1名
	3.5D（6,800円）	1名

いよいよ完結のスターアーサー。I・IIをやった人はやらざるをえません。もちろんIIIだけでも楽しめます。

❿ウイングマン



9名

（エニックス提供）〈81ページ参照〉

人気マンガ「ウイングマン」のアドベンチャーゲーム。今回はPC-88版、FM-7/NEW7/77用テープ版、X I用テープ版をそれぞれ3名ずつプレゼント。

⓫1942特製ボールペン（カプコン提供）

ゲームセンターで今大人気のビデオゲーム1942のロゴ入りボールペンをプレゼント。

5名

○応募要項○

♡このプレゼントページ（174ページ）の応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使って下さい。

♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。

♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトおよびBEEPトレーナーの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）

♡締切——昭和60年４月５日必着

♡発表——本誌６月号（５月８日発売）誌上

Present

ニャオンと、うれしい、ゲームだぞ。

SystemSoft
株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区渡辺通り2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。

■お申し込み方法　現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ㈱システムソフトまでお申し込み下さい。

■送料について　テープ版、3.5インチ版、5インチ版300円、8インチ版400円、書籍400円、これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。

エフォームン

- PC-6001(32K)/6001mkII/6601/6001mkIISR/6601SR
  Tape版　定価4,000円
- PC-6601　3.5"-1D
- PC-6601SR　3.5"-1DD
  定価5,000円

チョップリフター

- PC-6001mkII/6601
- PC-6001(32K)専用
  Tape版　定価4,800円
- PC-8801/8801mkII　5"-2D
- PC-6601SR　3.5"-1DD
- PC-6601　3.5"-1D
- PC-6001mkII　5"-1D
  定価6,800円

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

ハドソンの 任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

第3弾

100画面分の楽しさ！

新兵器 "ボイス機能" 搭載！

〈HFC-RB〉希望小売価格4,900円

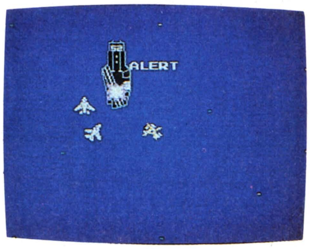
リアルタイム・シミュレーションゲーム

RAID ON BUNGELING BAY™

バンゲリング ベイ

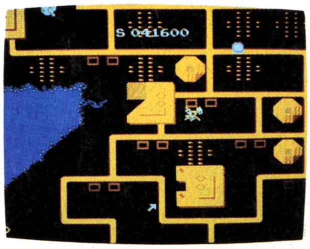
3大特長

1/テレビが戦場になった。



★バンゲリング湾に潜入した空母に緊急指令！「6つの秘密工場を破壊せよ」。キミはヘリコプターを駆って、敵陣にのりこめ！ 激しい戦闘がキミを待っている…

2/100画面分の面白さ。



★ヘリコプターの動きに合わせて16方向にスクロールする画面は、縦横10画面ずつ、なんと100画面分におよぶ広大さ。4万点を越えれば、"戦場の夜景"を楽しむこともできる

3/画期的！"ボイス機能"。

★敵味方に分かれて2PLAYできるのも楽しみのひとつ。とくに"ボイス機能"は画期的。マイクに向かって"ハドソン！"と叫んでみよう。何かが起こるぞ

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO.,LTD. UNDER LICENSE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.

本社・ハドソン札幌／〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538
営業所／仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で。

MITSUBISHI

技術がつくる高度なふれあい SOCIO-TECH

未来の先生から、教室で言えない、レタスなアドバイス。

青春はレタス。君たちのLet us! Letus。

青春は汗と涙と体力だけじゃ、もったいない、首からうえも、うんと遊ばせて、いつも新鮮なのがいいみたい。16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵したLetusだったら、誰にでもすぐやさしい。いろいろフクザツな青春を、こんな気さくな機能で応援してくれる。さあはじめよう。Let us! Letus。

すぐ使えて役に立つ16KBの簡易言語(C-BOL)。

7つのパッケージ・プログラムを持つ16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵しました。電源を入れれば、①家計簿、②住所録、③ファイル管理、④成績管理、⑤メモ帳、⑥健康管理、⑦ロボット操作の7プログラムがすぐ使えます。バラエティにあふれ、お父さんにもお母さんにも、とてもやさしく役に立つ。余裕の16KBなので、ファミリーでどんどんつきあえます。(ML-F120、ML-F120D)

ほかにもこんなに。気さくな機能もりだくさん。

●どんなTVも即、接続。RFモジュレータ内蔵。RF出力内蔵で、お手持ちのテレビに即、接続。買ったその日から楽しめる、というわけです。●鮮明画像で楽しもう。RGB出力を内蔵。(ML-F120D) RGB対応テレビにダイレクト接続すれば、驚くほどの鮮明画像。C・G(コンピュータ・グラフィック)もゲームも、鮮やかに。●RAM・ROM32KB、C-BOL16KBを標準実装。(ML-F110はRAM16、ROM32KB)

●使い方ひろがります。ダブルスロット設計。
●システムアップも自在。各種インターフェース内蔵。
●色鮮やかに16色。カラーグラフィック機能。
●8オクターブ、3重和音のコンピュータサウンド。
●ジョイスティック2個、マシン語モニター内蔵のHEXキー接続可能。(いずれも別売)

※C-BOLとは、三菱が独自に開発した簡易言語。作表がしやすく、誰にでも使いやすいよう工夫されています。

RGB対応、機能フル装備のハイクラス機。

ML-F120D形標準価格74,800円(本体価格)

手軽に楽しめる入門用コンピュータ。

ML-F110形標準価格54,800円(本体価格)

16KBの簡易言語(C-BOL)を内蔵して、すぐ役立つ。

Letus

三菱ホームコンピュータ

三機種そろって、三菱から。

ML-F120形 標準価格64,800円(本体価格)

※左の写真は、本体(ML-F120)64,800円と家庭用TV(14C-330)64,800円の組合せ例です。組合せ標準価格129,600円 ※写真の画像は簡易言語メニューを表示する初期画面です。■ML-F120D、120、110形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。商品に関するお問い合わせ、およびカタログご希望の方は、官製ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機(株)群馬製作所ML-F120係へ。

MSX

※MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。

カタログ請求券
Letus
BEEP 8504

三菱電機株式会社

Beep 1985 4号
ビープ 4月号
昭和60年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻4号通巻4号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行㈱日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
定価380円

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC
C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

君は未来進行形。

N66SR-BASICと多彩な周辺機器で、システムアップ自由自在。
脱皮する、君と僕。

毎日、いや毎分毎秒、この瞬間にも僕らは進化し続けている。時間と空間を、全力疾走する新しい世代のために生まれた、PC-6001mkIISR。15色の高度なカラーグラフィック機能や音声合成機能、FM音源デジタルシンセサイザなど、N66SR-BASICがコントロールする1クラス上の実力。多彩な周辺機器と豊富に揃ったソフトウェアでシステムアップしてゆけば、未来へと加速する僕らのスピードにぴたりとシンクロして。さあ、一気に時代を追い越そう。

好評発売中

僕らの最上級
NECパーソナルコンピュータPC-6000シリーズ
PC-6001mkIISR
本体標準価格……………………………89,800円

NEC PERSONAL COMPUTER
高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー
国内実績 No.1
PC-2000シリーズ / PC-6000シリーズ PC-6001mkII / PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR / PC-6600シリーズ PC-6601 / PC-6600シリーズ PC-6601SR
PC-8000シリーズ PC-8001mkIISR / PC-8200シリーズ / PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR / PC-100シリーズ
PC-9800シリーズ PC-9801E / PC-9800シリーズ PC-9801F / PC-9800シリーズ PC-9801M / N5200 モデル05mkII
日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル) ☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

雑誌 17659—4 ISSN 0910-7681 Printed in Japan